KINGDOM HEARTS SERIES

ULTIMANIA®
アルティマニアアルファ
ALPHA

KINGDOM HEARTS SERIES
ULTIMANIA α INTRODUCTION OF KINGDOM HEARTS II
Edited by Studio BentStuff / Published by SQUARE ENIX

INTRODUCTION OF KINGDOM HEARTS II



SE-MOOK
SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Series
ULTIMANIA α
～Introduction of KINGDOM HEARTS II～

キングダム ハーツ シリーズ　アルティマニアα

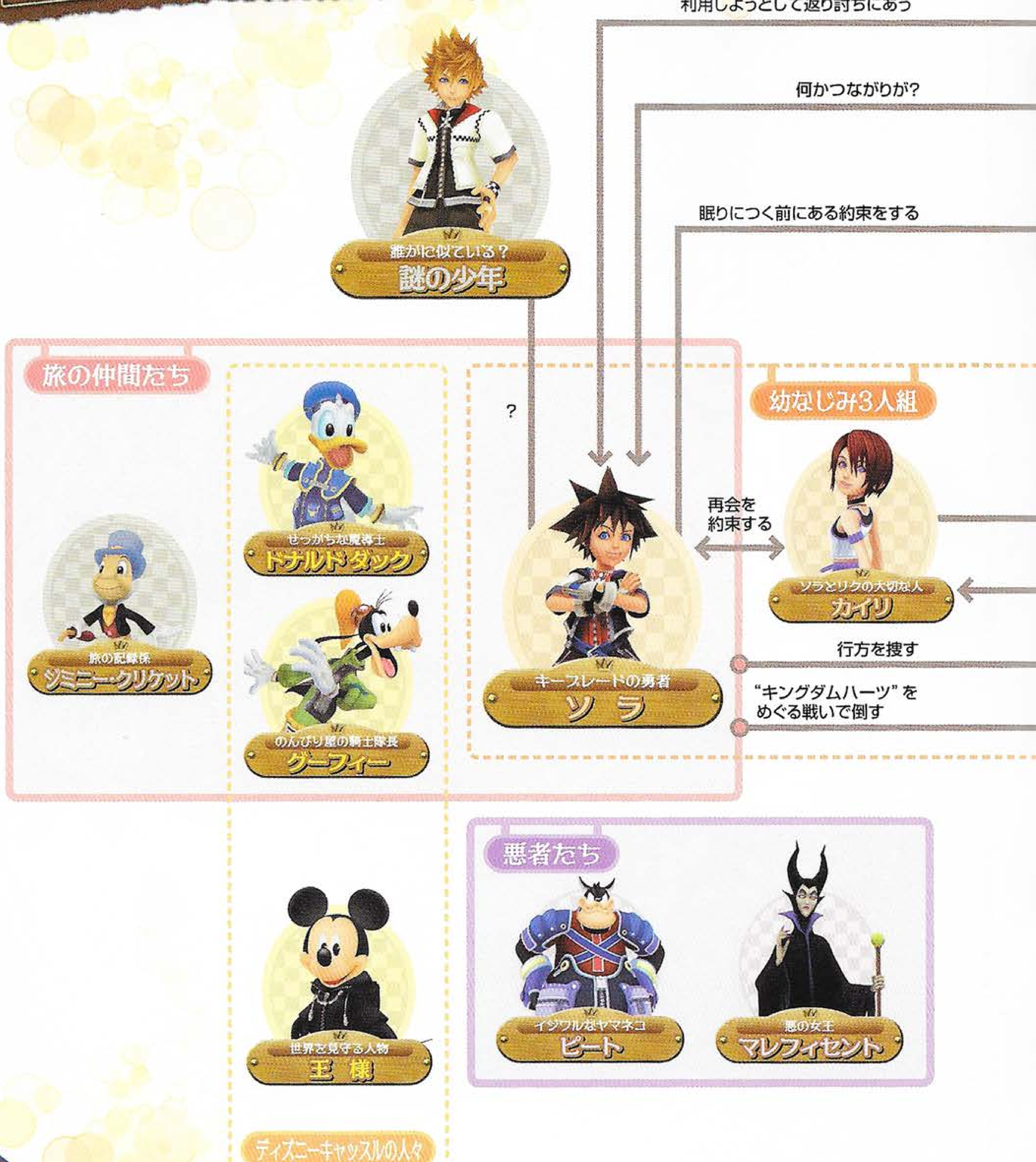
～イントロダクション オブ キングダム ハーツII～

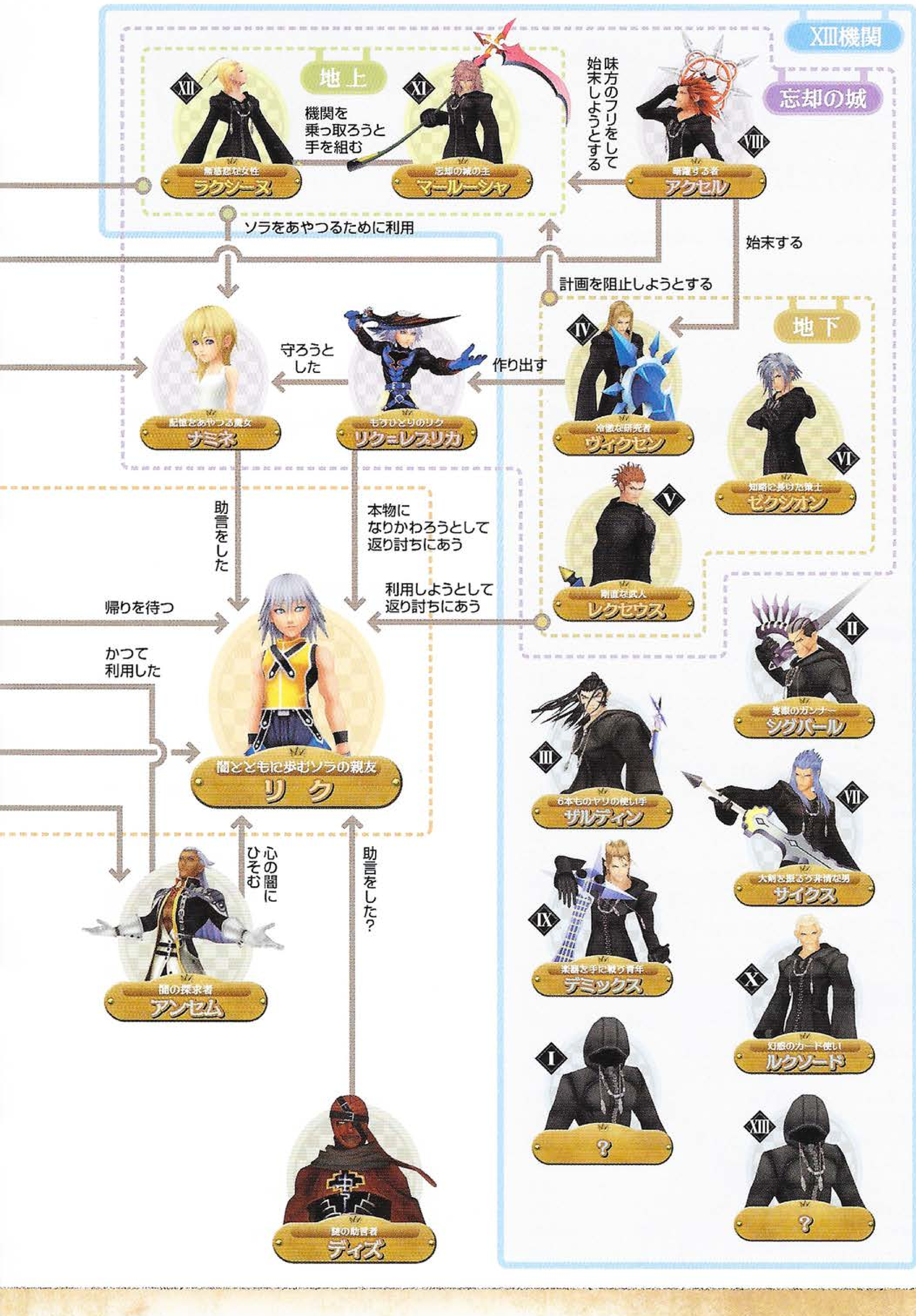


KINGDOM HEARTS Series

キングダム ハーツ シリーズ

人物相関図





XIII機関
忘却の城
地上
XII
無慈悲な女性
ラクシーヌ
機関を
乗っ取ろうと
手を組む
XI
忘却の城の主
マールーシャ
味方のフリをして
始末しようとする
VIII
暗躍する者
アクセル
ソラをあやつるために利用
始末する
計画を阻止しようとする
地下
守ろうと
した
記憶をあやつる魔女
ナミネ
作り出す
もうひとりのリク
リク=レプリカ
IV
冷徹な研究者
ヴィクセン
VI
知略に長けた策士
ゼクシオン
V
剛直な武人
レクセウス
助言をした
本物に
なりかわろうとして
返り討ちにあう
利用しようとして
返り討ちにあう
帰りを待つ
かつて
利用した
闇とともに歩むソラの親友
リク
心の闇に
ひそむ
闇の探求者
アンセム
助言をした?
謎の助言者
ディズ
II
変幻のガンナー
シグバール
III
6本ものヤリの使い手
ザルディン
VII
大剣を振るう非情な男
サイクス
IX
楽器を手に戦う青年
デミックス
X
幻惑のカード使い
ルクソード
I
?
XIII
?

キングダム ハーツ シリーズ　アルティマニアα

～イントロダクション オブ キングダム ハーツⅡ～

CONTENTS

Chapter 4
物語のおさらい
～『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』～ …157

Chapter 5
プレイのおさらい～『キングダム ハーツ』～ …207

Chapter 6
プレイのおさらい
～『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』～ …271

巻末付録





WELCOME TO KINGDOM HEARTS Series ULTIMANIAα!

アルティマニアシリーズに、新しい仲間が加わりました。
その名も「アルティマニアα（アルファ）」――うしろにつけた“α”の文字には、ふたつの意味があります。

ひとつは、“プラスアルファ”の“α”。
過去に発売された「キングダム ハーツ アルティマニア」と「キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ アルティマニア」に掲載しなかった、プラスアルファの部分――具体的に言うと物語を振り返りつつ考察していくような部分――を中心に構成されたアルティマニアであることを“α”は意味しています。

もうひとつは、“Ω”に対する“α”。
ギリシャ文字において、最後の一文字が“Ω”で、最初の一文字は“α”です。
最終研究解析本である「アルティマニアオメガ」に対して、“はじまりのアルティマニア”と呼べるものが作れたら――そうした考えもあって、“α”の文字を添えてみました。
本書のサブタイトルは「イントロダクション オブ キングダム ハーツⅡ」。
掲載されているすべての内容は、大作『キングダム ハーツⅡ』の“はじまりのアルティマニア”的なもの、と言っても過言ではありません。

キングダム ハーツ シリーズをより深く楽しむために――（“プラスアルファ”の“α”）
『キングダム ハーツⅡ』のプレイの準備をするために――（“Ω”に対する“α”）
本書を存分に活用していただけたらと思います。

スタジオベントスタッフ
山下　章



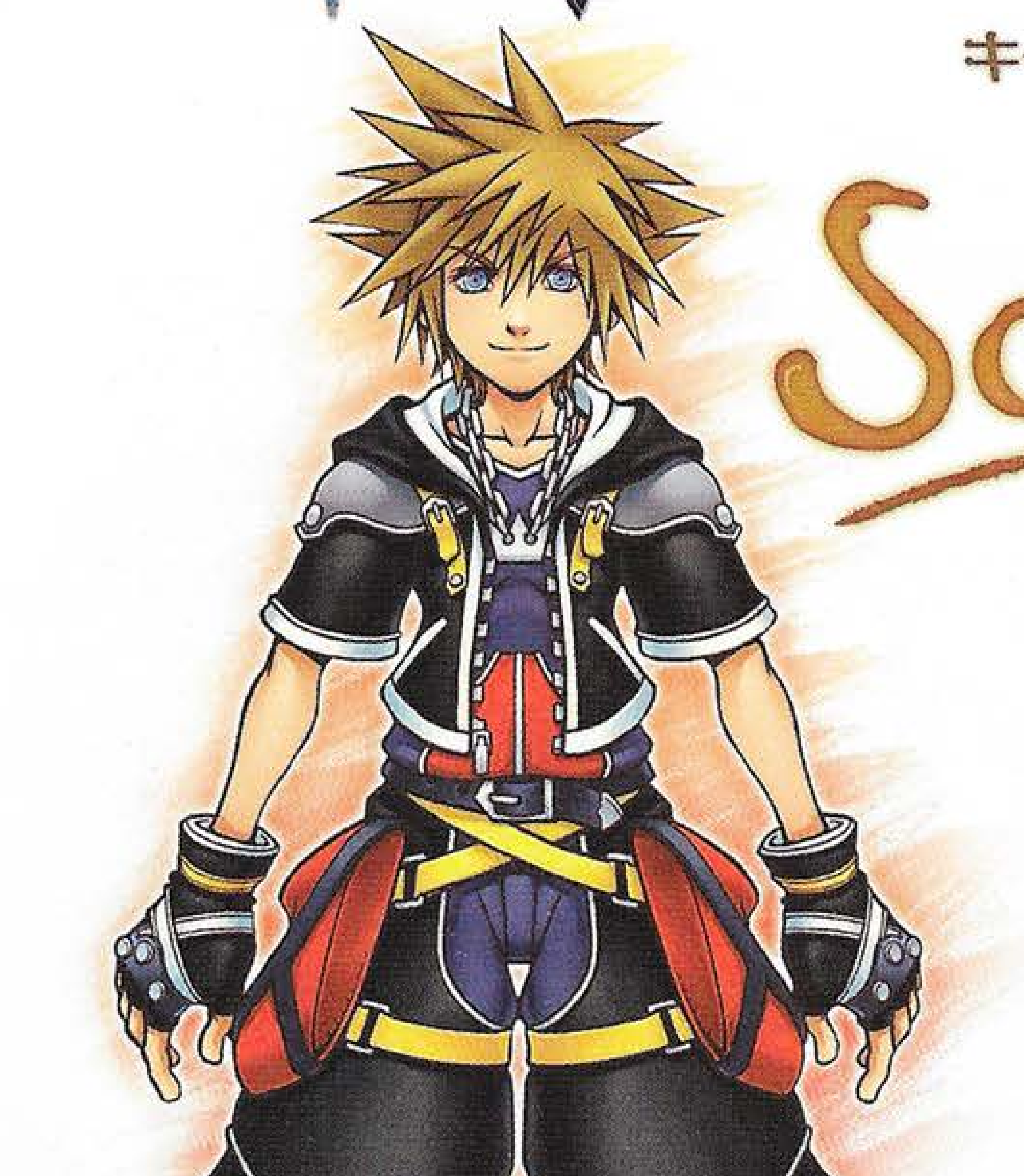
Chapter 1
キングダム ハーツ シリーズ キャラクターガイド



Main Characters
メインキャラクター

キーブレードを手に旅する主人公

Sora ソラ





キングダム ハーツ シリーズの主人公。デスティニーアイランド出身の明るく元気な少年で、向こう見ずなところもあるが、持ち前の正義感と行動力で道を切り開く。キーブレードを手にしたのをきっかけに、ドナルド、グーフィーとともに冒険することになった。闇の扉の奥に消えた、親友リクと王様を捜す旅をつづけている。

冒険に出たころは子どもっぽかったものの、友との絆こそ闇の奥の光だと言い切る強さを身につけ、心身ともに成長。いまでは15歳となり、雰囲気もかなり変わったが、『Ⅱ』でのソラの活躍は?





ひょんなことから一緒に行動することになったドナルドとグーフィー。いまでは大切な仲間だ。

いろいろな世界を旅する途中で、XIII機関の魔手がソラに迫る! 彼らとの戦いは避けられそうにない。





訪問した世界の秩序を守るため、周囲に合った格好に変身することも。『Ⅱ』では、たとえばこんな姿に!



in『キングダム ハーツ』

　住んでいた島が闇に飲まれたため外の世界へ飛び出し、偶然入手したキーブレードで鍵穴を閉じつつリクとカイリを捜すことに。冒険の途中で、強くなった心をキーブレードに認められ、本当の意味での勇者となった。カイリを助け、自分が消滅する危機をも乗り越えて、“キングダムハーツ”を狙う真の黒幕アンセムと対峙。アンセムを倒して世界を闇から救い、リクと王様を捜す新たな旅に出る。

カイリを助ける方法をめぐってリクと対立。目的のために手段を選ばないリクを、ソラはいさめようとする。





約束のお守りがあるかぎりかならず再会できると信じ、カイリと別れて新たな旅へ。



in『チェイン オブ メモリーズ』

　闇の扉の奥へ消えたリクと王様を捜してドナルドやグーフィーと旅する途中、奇妙な予感に導かれて忘却の城へ。ソラの力をほしがるⅩⅢ機関のワナだとも知らずに足を踏み入れ、不思議な少女ナミネのことを「思い出す」と同時に、大切な人の記憶や本来の旅の目的を見失っていく。黒幕であるマールーシャたちを倒したのち、ナミネとある約束をかわして眠りにつくが……？



忘却の城の奥へ進むにつれて、カイリとの大切な思い出が、少しずつ別の記憶へとすり変わっていく……。

すべてを終えてから、ポッドのなかで眠りにつくソラ。目覚めたとき、彼や周囲に変化が起こる？





独自の道を切り開く　ソラの親友

Riku



ソラとカイリの幼なじみ。ソラとは親友であると同時に、良きライバルとしてつねに張り合ってきた。しっかり者で、何をしても上手にこなす一方、プライドが高く負けず嫌い。キーブレードの勇者としての素質を持つものの、外の世界に出たいと願うあまり故郷に闇を呼び寄せ、やがて心を闇に染めてしまった。本来の自分に立ち返ったあとも心の闇に苦しんだが、闇を力とするすべを見いだし、いまでは独自の道を歩んでいる。『Ⅱ』の時点では16歳。

in『キングダム ハーツ』

故郷を闇に消す原因を作って外の世界に飛び出し、ソラやカイリへの複雑な想いから闇の陣営に参加。ソラと敵対したあげく闇の探求者アンセムに身体を乗っ取られ、心だけが闇の世界へ飛ばされてしまう。最後は己を取りもどし、ソラや王様に協力して世界を救うも、王様ともども闇の世界に閉じこめられた。



自分が島に闇を呼びこんだせいで、カイリが心を失った……罪悪感にかられ、カイリを救おうと必死になる。

in『チェイン オブ メモリーズ』



王様と一緒に闇の世界からの脱出をはかるうち、いつしか光と闇のはざまをさまよい、無意識にソラの存在を感じ取って忘却の城へ。己の心にひそむ闇に苦しむが、王様やナミネに励まされ、闇を力とする道を見いだした。XIII機関の勧誘をはねのけ、ふたたび身体を乗っ取ろうとしてきたアンセムと決着をつけて、王様とともに新たな旅をはじめる。

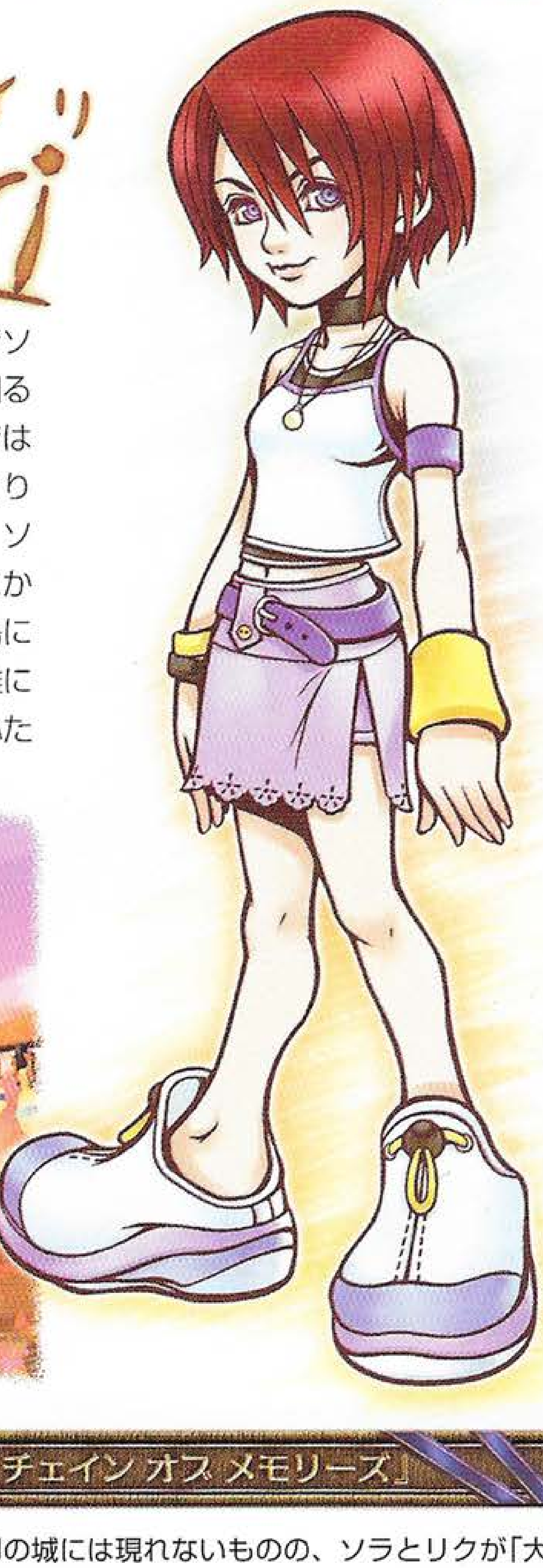


闇を背負うかぎり、心に宿ったアンセムの影は消えない──苦しんだすえに、リクが選び取った道は……？

ソラとリクの大切な人

Kairi カイリ





デスティニーアイランドでソラやリクと仲良しだった、明るく可憐な少女。『Ⅱ』の時点では15歳。“キングダムハーツ”の扉を開く7人のプリンセスのひとりで、それゆえ闇の陣営から狙われた。さまざまな経験をへて、ソラと強い絆で結ばれていることを互いに確認。「リクと一緒にかならずもどる」と言うソラに約束のお守りを渡し、ひとりで島に帰った。非力だがシンがしっかりしており、意志の強さでは誰にも負けない。ソラとリクを優しく見守ってきたその存在は、ふたりの心のなかで光のような輝きを放っている。



in『キングダム ハーツ』

幼少時はホロウバスティオンにいたが、アンセムの手で外の世界に放り出され、たどり着いたデスティニーアイランドで成長。島が闇に飲まれたとき、ソラのなかに心だけ隠れて、以後ソラの冒険を見守りつづける。つながる心の力でソラと再会を果たすも、最後はソラに約束のお守りを渡して旅立ちを見送った。



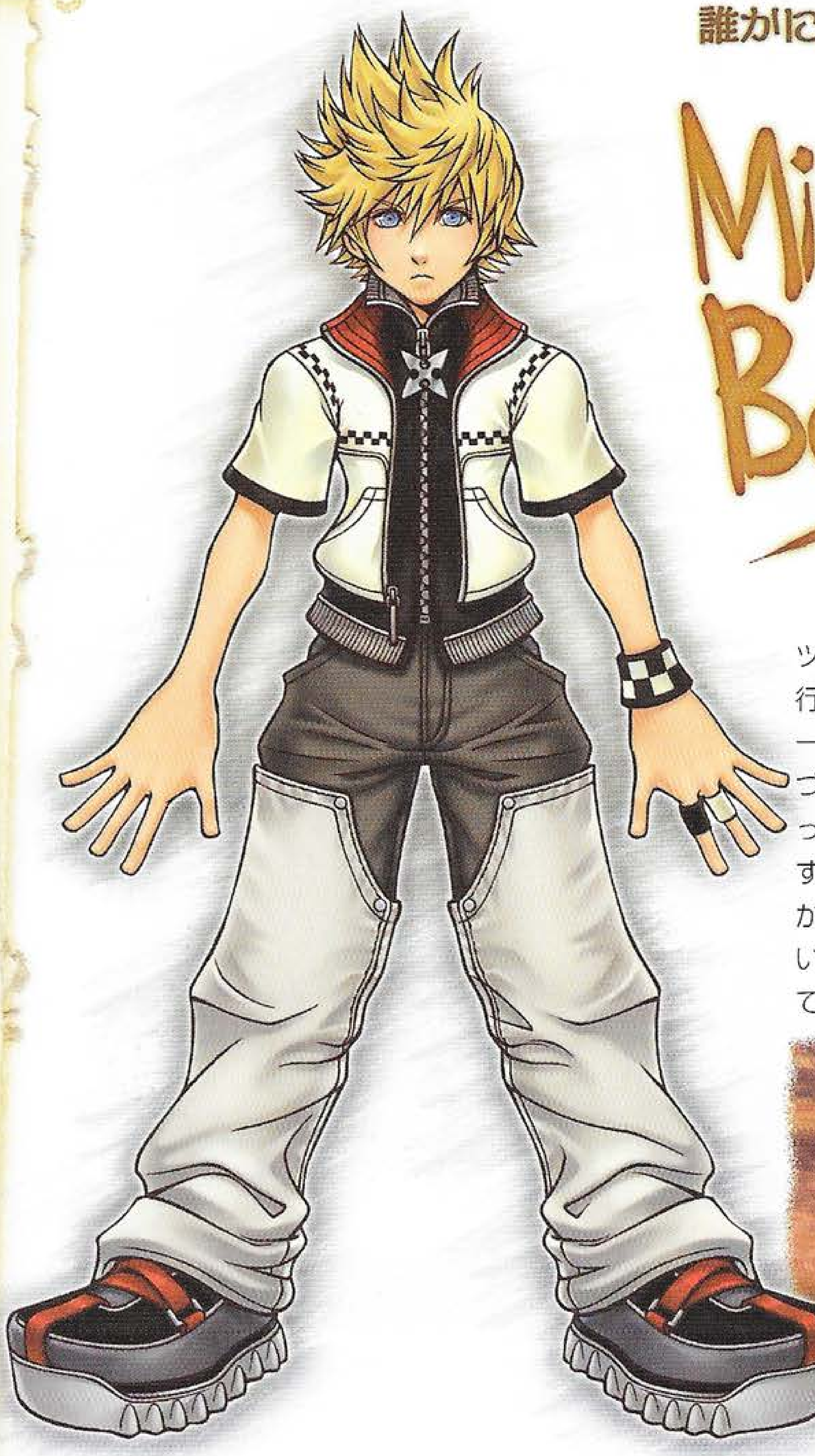
抜け殻となった身体を見たリクたちに「心をなくした」と心配されるが、実際には、心はソラのなかにあった。

in『チェイン オブ メモリーズ』

忘却の城には現れないものの、ソラとリクが「大切なもの」を心に思い描くときに、イメージとして登場。ソラのなかのカイリの存在は途中でナミネとすりかわりかかるが、“闇のなかの光”として彼が思い浮かべるのはカイリだけだった。また、危機におちいったリクに助言を与えるナミネも、カイリのイメージをまとって現れる。

心の一番奥にしまいこまれた、本当に大切なもの――それがソラにとってのカイリの存在なのだ。





誰かに似てる？「II」のキーパーソン

謎の少年 Misterious Boy



トワイライトタウンに住む少年。ハイネ、ピンツ、オレットという3人の友だちといつも一緒に行動しており、自称"街の風紀委員長"のサイファーやその仲間とは仲が悪い。夏休みも終わりに近づき、ハイネたちと思い出作りをしようと張り切っていた矢先に、自分と同じ年ごろの少年が活躍する奇妙な夢を見はじめた。それに加えて、街なかでヘンなものに襲われたり、自分にしか見えないものを見たり……と不可解な出来事が周囲に立てつづけに起こっている。





飛び抜けて活発なわけではないが、運動神経は良いほう。スケートボードも上手に乗りこなす。

街の名物シーソルトアイスは、みんなのお気に入りのお菓子。1日に1本は口にしている。





キーブレードを手にして戦う場面も！謎の少年もソラと同じく、キーブレードの勇者なのか？

すべてを見守る偉大な人物

王様 King Mickey





ディズニーキャッスルを治める王様。ディズニーキャッスルだけでなく、世界すべてを見守っている。闇の脅威が全世界に広がりつつあることを察して旅立ち、闇の世界を訪れてキーブレードを入手。ソラとともに世界を救ったものの、自身はリクとふたりで闇の世界に残された。その後、忘却の城に迷いこんだリクを助け、彼が道を切り開く姿に感銘を受けて、行動をともにしている。



in『キングダム ハーツ』

世界に異変が起こっていることにいち早く気づき、ドナルドとグーフィーにキーブレードの勇者を捜すよう置き手紙をして、ひとりで城を出発。闇の世界で、ソラが持つのとは別のキーブレードを手に入れた。ソラと協力して闇の扉に鍵をかけ、世界が闇に消えるのを防いだが、リクともども闇の世界に閉じこめられることになる。



「光への扉がどこかにある」――そうソラたちに言い残し、笑顔のまま闇の扉の奥に消えていった。

in『チェイン オブ メモリーズ』

ともに闇の世界に閉じこめられたリクが忘却の城に迷いこんだのを感じ取り、心の力でリクを助けながら、彼のもとへ向かう方法を模索。トワイライトタウンのカードに導かれてリクと合流を果たす。内なるアンセムとの危険な戦いにひとりで挑もうとするリクを励まし、戦いのあとはリクとともに歩むことをみずから志願した。

リクの生きかたに新たな可能性を見いだした王様。最後はリクともども、XIII機関のメンバーと同じ姿に……！



ドナルド ダック Donald Duck ちょっぴり短気な魔法使い



行方不明になった王様を捜すため、ソラとともに冒険している、ディズニーキャッスルの王宮魔導士。王様の忠実な家来で、親友でもある。最初のころは「鍵を持つ者に同行せよ」という王様の命令に従うためだけにソラと一緒にいたが、数々の冒険をへてソラの大切な友だちになった。魔法の腕は誰もが認めているものの、少々口が悪く、自信過剰で怒りっぽいのがタマにキズ。



in『キングダム ハーツ』



王様の失踪に真っ先に気づいて、グーフィーともども城を出発。キーブレードを持っていたソラの仲間になる。王様の言葉を守るために一度はソラのもとを離れるも、結局はソラとの絆を選び、最後までともに戦った。

in『チェイン オブ メモリーズ』



王様がいる予感に導かれて忘却の城を訪れる。カードとしてしかソラの戦いに力を貸せないことを歯がゆく思いつつ、ソラを応援。途中でソラが勝手に飛び出したときも彼を見捨てず、ピンチには助けに駆けつけた。

しっかり者の記録係 Jiminy Cricket ジミニー・クリケット



礼儀正しく几帳面なコオロギの紳士。木彫り人形ピノキオの“良心”として彼を指導していたが、住んでいた世界が闇に飲まれてディズニーキャッスルに避難。ミニー王妃のすすめでソラたちの記録係をつとめることになった。ソラたちの冒険を「ジミニーメモ」にまとめている。



のんきで優しい騎士隊長 Goofy グーフィー



ドナルドと一緒にソラの旅を支える、心優しいおとぼけ者。ディズニーキャッスルの騎士隊長だが、戦いが嫌いで盾しか装備していない。行方不明になった王様を捜すために城を出て、王様の置き手紙に従い「鍵を持つ者」であるソラと冒険をはじめた。数々の苦難を乗り越え、いまではソラと固い友情で結ばれている。どんなときも笑顔を忘れない、ムードメーカー的な存在。



in『キングダム ハーツ』



ドナルドに引っ張られて城を出発。トラヴァースタウンでソラと出会い、一緒に冒険をはじめた。最後は闇の扉越しに王様と再会するも、すぐに離ればなれとなり、ソラやドナルドとともに新たな旅路につく。

in『チェイン オブ メモリーズ』



ドナルドと同じく「王様に会える」と感じて忘却の城へ。城の力で記憶が失われていくが、ホロウバスティオンのことをただひとり覚えていたり、不安にかられる周囲を安心させたりして、頼りになる面をのぞかせる。

in『キングダム ハーツ』

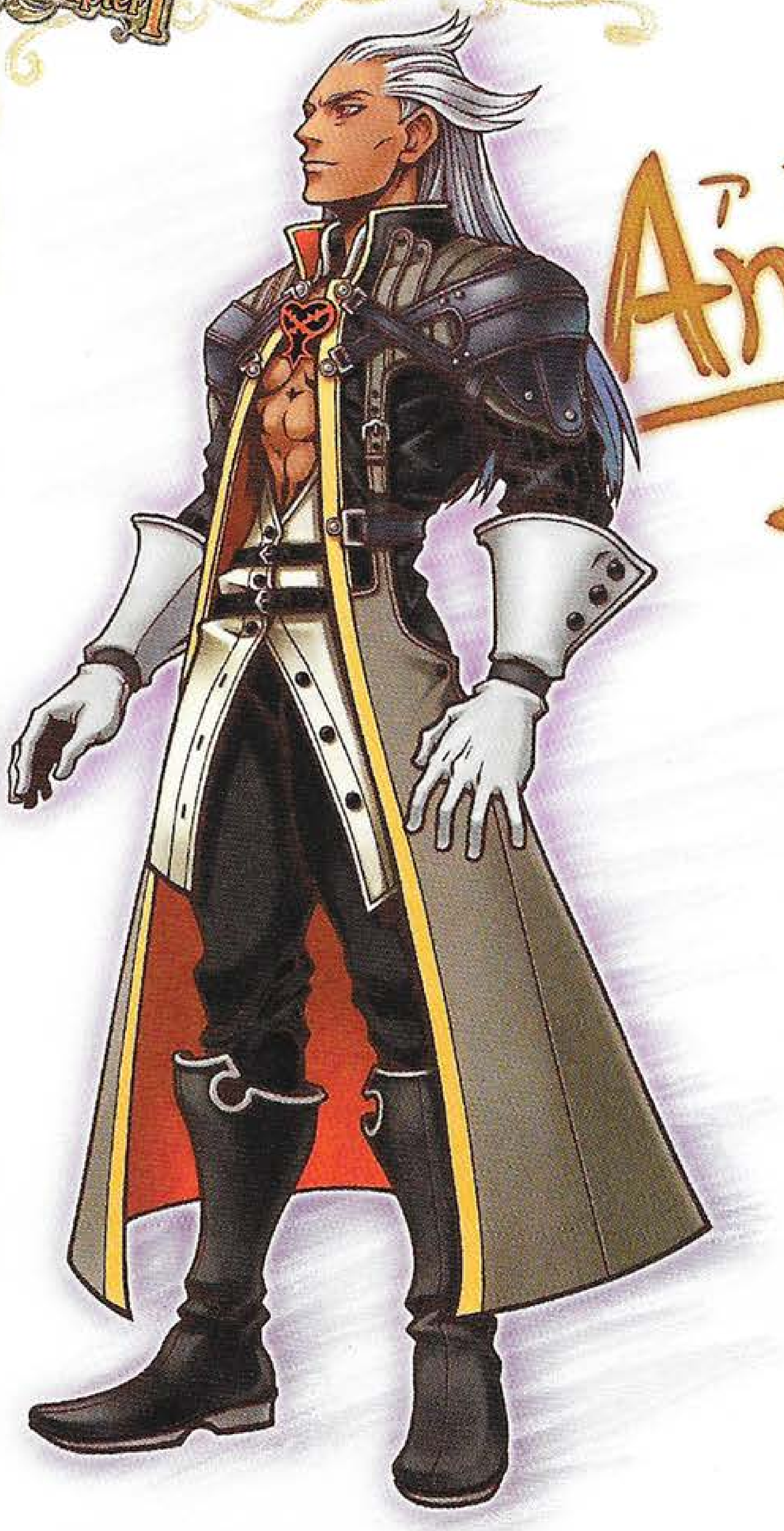


ミニー王妃に言われて、ドナルドたちに同行。ソラが旅に加わってからは、冒険の模様を克明に書きとめていく。ピノキオと再会したときは、その“良心”として彼を励ました。

in『チェイン オブ メモリーズ』



ソラたちと一緒に忘却の城へ。城の力のせいで前回の旅の記録がすべて消えてしまったが、めげずに城内での冒険を書きとめていく。様子のおかしいソラをいさめる場面も。



闇を探求する邪悪の化身

Ansem アンセム



身も心も闇に捧げた、自称"闇の探求者"。リクの身体を乗っ取り、マレフィセントたちを利用して、すべての闇の源と信じる"キングダムハーツ"に近づいた。ソラとの戦いに敗れ、消え去ったかに思われたが、じつはリクの心の闇に巣食い、復活の時を待っている。闇を追究するために肉体を捨てており、本当の姿は謎。ホロウバスティオンの賢者でありながら非人道的な実験に没頭していた、というのが現在の彼に与えられている評価だが……。

in『キングダム ハーツ』

マレフィセントを中心とする闇の勢力たちの黒幕として登場。マレフィセントたちが闇の力に踊らされて自滅していくのを横目で見つつ、彼らに"キングダムハーツ"に通じる扉を開かせた。さらに、リクの心の闇につけこんでその身体を乗っ取るが、"キングダムハーツ"の闇の扉の奥から差しこんだ光を浴びて消える。



心への興味が闇への興味に転じ、ホロウバスティオンを闇に包んだほか、数々の世界が消滅する原因を作った。



キーブレードを失ったリクの動揺につけ入って身体を奪うが、リクに抵抗され、思うように動けない場面も。

in『チェイン オブ メモリーズ』

リクの心に巣くう闇の象徴的な存在として登場。リクが闇の力を駆使するごとに力を強めていき、スキを見てふたたびリクの身体を乗っ取ろうとする。闇を恐れず己の力とすることを決意したリクに最終的に打ち倒されるも、「お前の闇は私が与えた影だから消えることはない」と、暗に復活をにおわせて姿を消した。

闇に導かれて歩く者同士なのだから、自分と一体化しろ——そうリクに呼びかけるアンセムだが？





記憶を描き出す不思議な少女

Naminé ナミネ



白いワンピース姿が印象的な少女。他者の記憶の鎖をほどき、自分が描き出した記憶と新たにつないで、記憶を書きかえることができる。XIII機関の施設である忘却の城にとらわれ、城の主マールーシャに従わされていた。ディズとは顔見知りらしい。

in『チェイン オブ メモリーズ』

忘却の城の主であるマールーシャの命令でソラの記憶を書きかえるが、途中で己の行為に疑問を覚え、アクセルのあと押しもあって機関に反抗。ソラに真実を教え、ある約束をかわしたのち、彼を眠りにつかせた。己の心の闇に苦しむリクにも助言を与える。



スケッチブックを介して、人の記憶や心に干渉できるナミネ。彼女の能力や素性には、まだまだ秘密が多い。

すべてが謎に包まれた人物

Diz ディズ





忘却の城でリクを導いた、謎多き人物。全身が真っ赤な包帯で巻かれ、正体はまったくわからない。XIII機関の事情にくわしいうえにナミネ個人ともつながりがあり、さらにアンセムやソラ、リクのことも知っている。王様も、彼と会った覚えがあるらしい。

in『チェイン オブ メモリーズ』

みずからをアンセムと偽ってリクの前に登場。リクの心に闇がひそんでいることや彼が光と闇のはざまに立っていることを指摘し、ナミネのもとへ導く。リクが己の内なるアンセムをどのように克服するか、また光と闇のいずれの道を選ぶかを見届けた。



リクの助言者のような立場を取り、彼が道を切り開くさまを見守っていたが、『II』ではどう動く……？



闇に魅入られた悪の女王

Maleficent マレフィセント

闇の力をあやつり“キングダムハーツ”の扉を開こうとした魔女。ソラたちに邪魔され、最後はみずからの闇を抑え切れなくなって自滅したはずだったが……？

in『キングダム ハーツ』

悪役たちの親玉として暗躍。リクを言いくるめて味方につけ、7人のプリンセスを集めて“キングダムハーツ”の扉を開こうとするが、己の闇に身を滅ぼす。



in『チェイン オブ メモリーズ』

ソラ編では、ソラの記憶のなかのホロウバスティオンにて、ベルの美しい心を奪おうと画策。リク編では、リクの心に刻まれた闇の象徴として姿を見せる。



ディズニーアニメでおなじみ！　憎めぬ悪役

Pete ピート

ディズニーキャッスルの乱暴者。数々の悪事を働いたため異空間の牢獄に閉じこめられていたが、とある人物の助けを借りて脱走し、その者と組んで世界征服に乗り出した。意地悪だが、どこか抜けていて憎めないところがある。



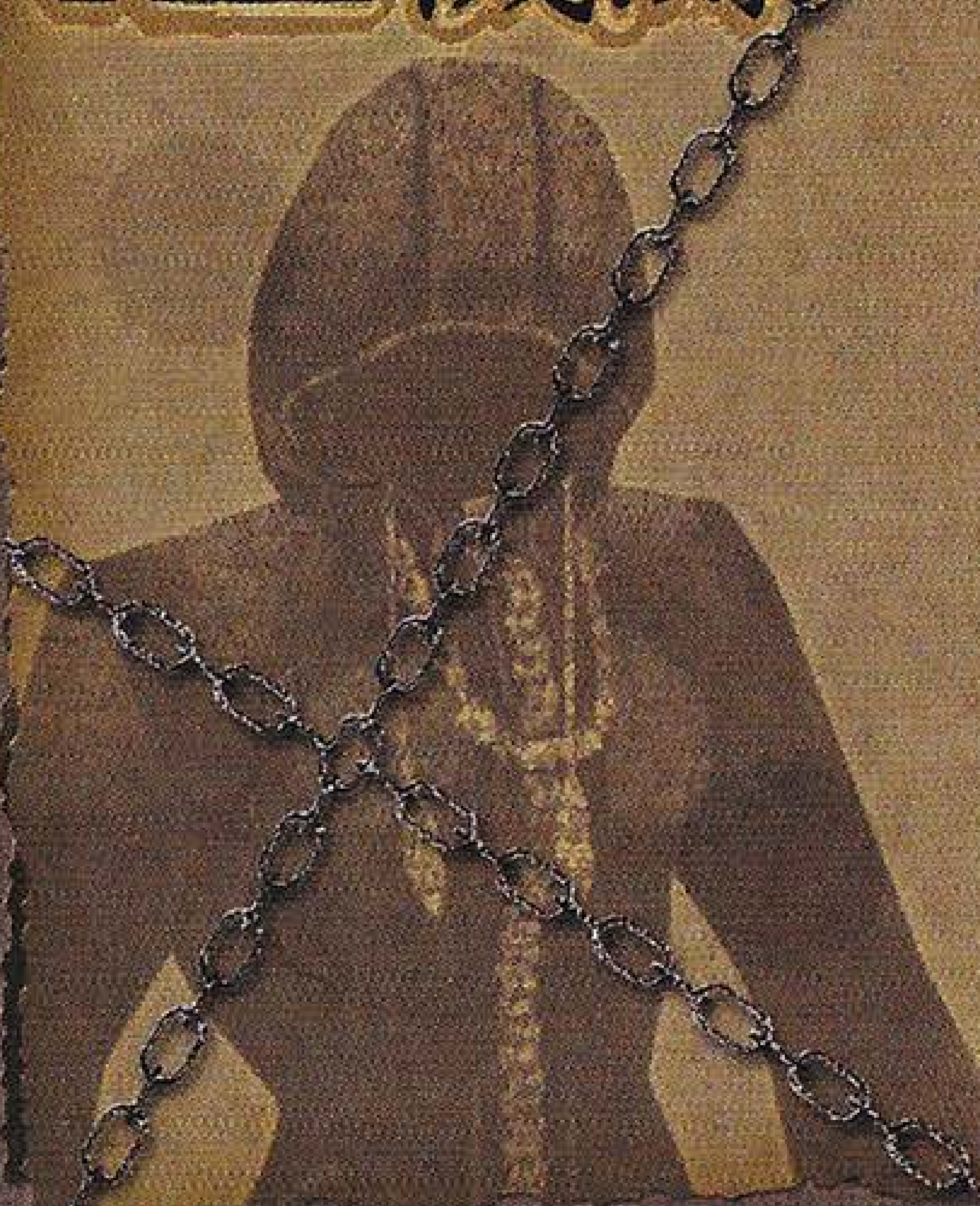


アグラバーで商人をおどすピート。どうやら、いろんな世界でソラたちを邪魔しに現れるようだ。



世界によっては、ソラたちと同じくピートも変身！ プライド・ランドではライオン姿でスカーをそそのかす。

XIII機関



フードつきの黒コートに身を包んだ、謎の者たちの組織。自分たちを「誰でもない者」と称し、ソラの力に興味を持って、その行く手に立ちはだかる。メンバーは全部で13人おり、古参の者ほどナンバーが若い。"異端の証"を意味する「X」の文字が、全員の名前に含まれている。また、名前にはほかの意味もあるようだが……？



⬅自分たちが倒されたことを「滅びる」「消滅する」と表現するあたり、ふつうの人間とは異なる存在のようだ。



➡光と闇のいずれにも属さないはざまの位置にいるらしく、個人としての心や記憶があるかも謎。その正体と目的は？

ソラと何かつながりが？　食えない男

Axel

アクセル



XIII機関のナンバー8。一見、口の軽いお調子者だが、本心は誰にも見せず、機関の意志とは異なる独自の考えに従って行動している。ソラとは何かつながりがあるらしい。"炎"の属性を持ち、両手のチャクラムで戦う。



in『チェイン オブ メモリーズ』

マールーシャたちによる機関への反逆計画に加担していると見せかけ、実際は彼らの反逆の証拠をつかむために行動。しかし最終的には、反逆計画をつぶそうとするゼクシオンをも裏切った。機関の思惑を超えてソラを助けようとしたり、遊び半分にその力を試そうとするなど、不可解な行動ばかりを重ねて姿を消す。



ソラに助言を与えたのは、機関への反逆者マールーシャを消すためだけではなく、ソラ個人に興味があったからのようだが……？



眼光鋭い機関の古顔

シグバール Xigbar

右目の眼帯が特徴的な、XIII機関のナンバー2。左頬に深く刻まれた傷跡が、過去の激しい戦いを思い起こさせる。年かさのわりには言動が軽く、人をバカにして反応を楽しむようなところも。両手の銃から光線を撃ち出して攻撃する。



ソラをからかうシグバール。何かと「アイツ」を引き合いに出すが、いったい誰のことを言っているのか？

六槍流を使う猛者

ザルディン Xaldin



「キングダムハーツを手に入れる」とは？　そして「完全な存在になる」とはいったい――？

XIII機関のナンバー3。東洋の武人を思わせる重厚な姿をしているわりに、弁舌に長ける。ビーストキャッスルでビーストに何かを吹きこむが、その目的は不明。"風"の力を味方とし、6本もの長槍を、まるで自分の身体の一部のように使いこなす。

Column 「1」と「13」は誰だ？

計11人のXIII機関メンバーが判明したいま、正体不明の構成員は、最初と最後――ナンバー1と13のみとなった。『チェイン オブ メモリーズ』でも話題にのぼっていた機関の指導者とは、このふたりのどちらかなのだろうか……？









落ち着きのなかに秘めた狂気

Saix

サイクス

額に十字の傷を負い、巨大な剣を武器にして戦う、XIII機関のナンバー7。無機的で、感情をまったく感じさせない。物腰は冷静で落ち着いているが、どこか危険な雰囲気を持つ。リクのことを何か知っているようだが……？



機関内でも相当の実力者。何か特別な任務についているらしく、ソラに対しては敵意をあまり見せない。



軽いノリをしたミュージシャン

Demyx

デミックス



こういう任務は自分には向いていない——そうひとりごとをもらす。機関の計画にはさほど乗り気ではない？

シタールという楽器を用いる、XIII機関のナンバー9。ほかの機関員にくらべて非常に子どもっぽく、キチンとしたことが苦手。戦闘も不得手だが、いざというときは、属性である"水"の力を、シタールを奏でることで具現化させて戦う。



戦いを楽しむギャンブラー

Luxord

ルクソード

XIII機関のナンバー10。カードを武器として自在に使いこなす。ヒゲをキレイに整え、髪を短く刈りこんだ紳士で、根っからのギャンブラー気質。ゲームを楽しむかのようにすべてに取り組み、戦いもギャンブルのようにとらえている。



余裕たっぷりでどこかキザな雰囲気。相手の必死な様子を見て楽しみ、ソラたちを軽妙な言葉で振りまわす。

反逆者たちのリーダー
マールーシャ **Marluxia**



忘却の城の管理責任者にして、『チェイン オブ メモリーズ』のソラ編の黒幕。XIII機関のナンバー11で、大鎌を武器とし、"花"の属性を持つ。ソラを利用して機関を支配しようとしたが、相つぐ裏切りにあったうえ、ソラの予想外の力に敗れた。



忘却の城は、XIII機関の研究施設のひとつ。だがマールーシャは、それを自分の利益のために使おうとした。

プライドが高く無慈悲な女性
ラクシーヌ **Larxene**





人の心を踏みにじることに快感を覚える。そのナミネへの冷たい仕打ちが、ソラの怒りに火をつけた。

XIII機関のナンバー12である女性。"雷"の属性を持ち、投げナイフを武器とする。高飛車で冷たく、人を見くだすのが好き。自分と同じ下位メンバーであるマールーシャとともに機関への反逆計画を練っていたが、ソラに倒された。

Column 『チェイン オブ メモリーズ』に登場したメンバーたち

P.22〜23にいる5人とアクセルは、『チェイン オブ メモリーズ』に登場したXIII機関のメンバーだ。彼らはソラの力を手に入れる計画で忘却の城に集まるが、計画を悪用して機関を牛耳ろうとするマールーシャの一派と、それを阻止しようとするゼクシオンの一派とで争いに。最終的に、マールーシャの一派はソラに、ゼクシオンの一派はリクに倒され、いまではアクセルが残るのみとなっている。



⬅マールーシャとラクシーヌは、ソラを自分たちの人形に仕立て、その力を利用しようとした。



➡反逆者側にもそれを阻止する側にも立たなかったアクセル。彼の『II』での動きは？



裏から手をまわす策謀家

Zexion

ゼクシオン

XIII機関のナンバー6。策士で、自分の手を汚すことを嫌う。マールーシャの陰謀に対抗すべく、リクを抱きこもうとレクセウスたちを差し向けるが失敗。直接カタをつけようとするも返り討ちにあい、最後はアクセルに裏切られて滅びた。



判明しているメンバーのなかで唯一武器を持たない。ソラの姿でリクの前に現れ、動揺を誘うが……。

不言実行の肉体派

Lexaeus

レクセウス



必要最低限のことしかしゃべらない寡黙な性格。リクに敗れるが、散りぎわに彼を闇に引きずりこもうとした。

"土"の属性を持ち、巨大なトマホークを使いこなす武人。XIII機関のナンバー5で、ゼクシオンやヴィクセンとともに城の地下から地上の様子を観察していた。ゼクシオンの指示により力づくでリクを手中に収めようとするが、果たせずに終わる。

データ重視のクールな科学者

Vexen

ヴィクセン

XIII機関のナンバー4。研究者タイプだが、必要とあらば"氷"の属性を帯びた盾を駆使して戦う。リクのデータから彼のレプリカを作ったのち、ゼクシオンの指図でマールーシャたちの動向を探っていたものの、アクセルに消されてしまう。



もとからマールーシャを快く思っておらず、その気持ちをゼクシオンに利用されて城の地上へ向かう。

キングダム ハーツ

キャラクターCG名鑑

『キングダム ハーツ』に登場するキャラクターたちのCGを一挙公開。オリジナル（OR）版とファイナルミックス（FM）版でCGが異なる場合は、両方を掲載している。

メイン キャラクター

ソラ



ソラ アトランティカバージョン



ソラ ハロウィンタウンバージョン



リク



リク ソウルイーター



リク キーブレード



カイリ



ドナルド



ドナルド アトランティカバージョン



ドナルド ハロウィンタウンバージョン



グーフィー



グーフィー アトランティカバージョン



グーフィー ハロウィンタウンバージョン



ジミニー・クリケット



マレフィセント



アンセム



召喚 キャラクター

シンバ



バンビ



ダンボ



ムーシュー



デスティニーアイランドのキャラクター



ティーダ



セルフィ



ワッカ



ディズニーキャッスルのキャラクター



ミニーマウス



デイジーダック



プルート



チップ



デール



ほうきの召使い



トラヴァースタウンのキャラクター



レオン



エアリス



ユフィ



シド



モーグリ



マーリン



フェアリー・ゴッドマザー



ヒューイ




デューイ


ルーイ


ポンゴ


パーディタ


子犬

ワンダーランドのキャラクター




アリス

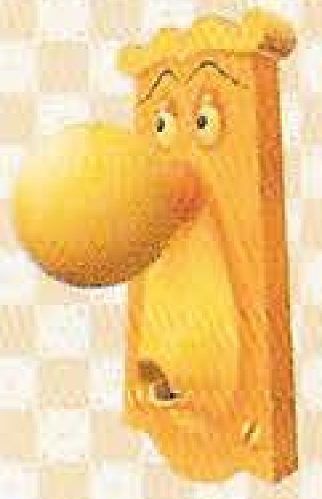

ハートの女王


チシャ猫


ハートのトランプ兵


スペードのトランプ兵


白ウサギ


ドアノブ

オリンポスコロシアムのキャラクター




ヘラクレス


フィル


ハデス


ケルベロス


ロックタイタン


アイスタイタン FM


クラウド


セフィロス FM

ディープジャングルのキャラクター



ターザン



ジェーン



クレイトン



ターク



カーチャック



カーラ



サボー



アグラバーのキャラクター



アラジン



ジーニー



ジャスミン



ジャファー



ジャファー
魔人化



アブー



イアーゴ



じゅうたん



タイガーヘッド



モンストロのキャラクター



ピノキオ



ゼペットじいさん



アトランティカのキャラクター



アリエル



トリトン王



アースラ



セバスチャン



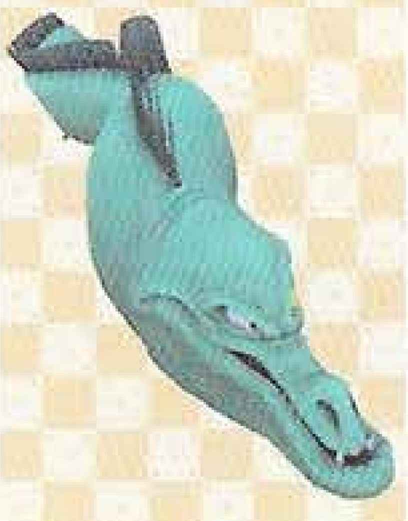
フランダー



ジェットサム



フロットサム



サメ



ハロウィンタウンのキャラクター



ジャック



サリー



ウーギー・ブギー



フィンケルスタイン



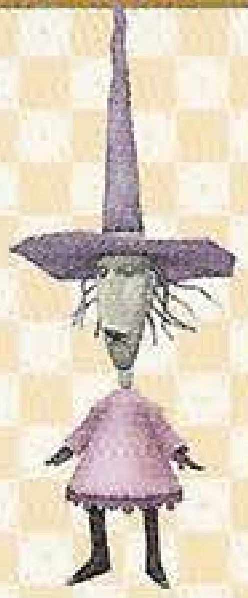
ゼロ



ロック



ショック



バレル



町長



ネバーランドのキャラクター



ピーター・パン



ティンカー・ベル



ウェンディ



フック



Mr.スミー



チクタクワニ



100エーカーの森のキャラクター



プー



ピグレット



ティガー



オウル



ラビット



イーヨー



ルー



ホロウバスティオンのキャラクター



ビースト



ベル



白雪姫



シンデレラ



オーロラ



謎の男

FM



マレフィセントドラゴン



エンド・オブ・ザ・ワールドのキャラクター



ファンタジアの魔人



ハートレス

シャドウ



ソルジャー

OR



FM



レッドノクターン



ラージボディ


ブルーラプソディ


イエローオペラ


グリーンレクイエム


パワーワイルド


バウンシーワイルド


エアソルジャー


ポットスパイダー


バンディット


ファットバンディット


サーチゴースト


バレルスパイダー


シーネオン


シェルタリングゾーン


スクリューダイバー



アクアタンク



ワイトナイト



ガーゴイル



パイレーツ



エアパイレーツ



バトルシップ



ダークボール



ウィザード



ディフェンダー



ワイバーン



ベヒーモス



インビジブル



ホワイトマッシュルーム



ブラックファンガス



レアトリュフ



エンジェルスター



ダークサイド



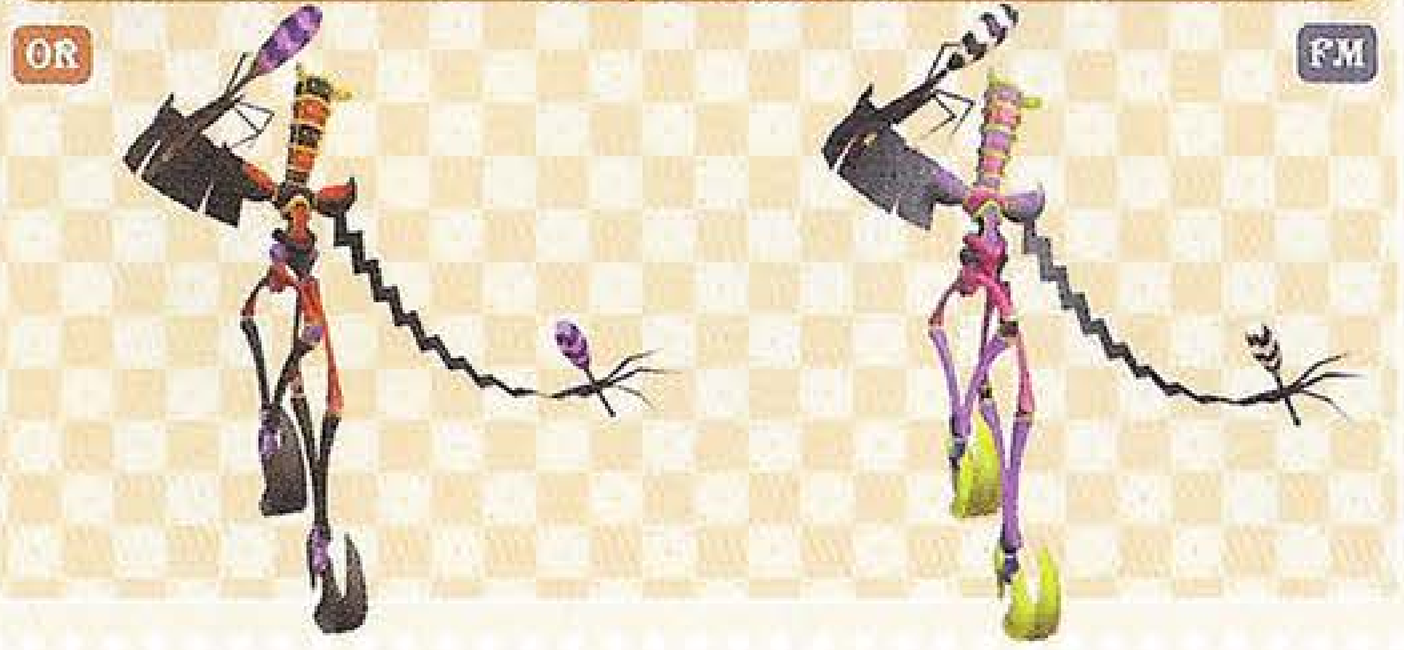
ガードアーマー



オポジットアーマー



トリックマスター



シャドウソラ



アンチソラ



ステルススニーク



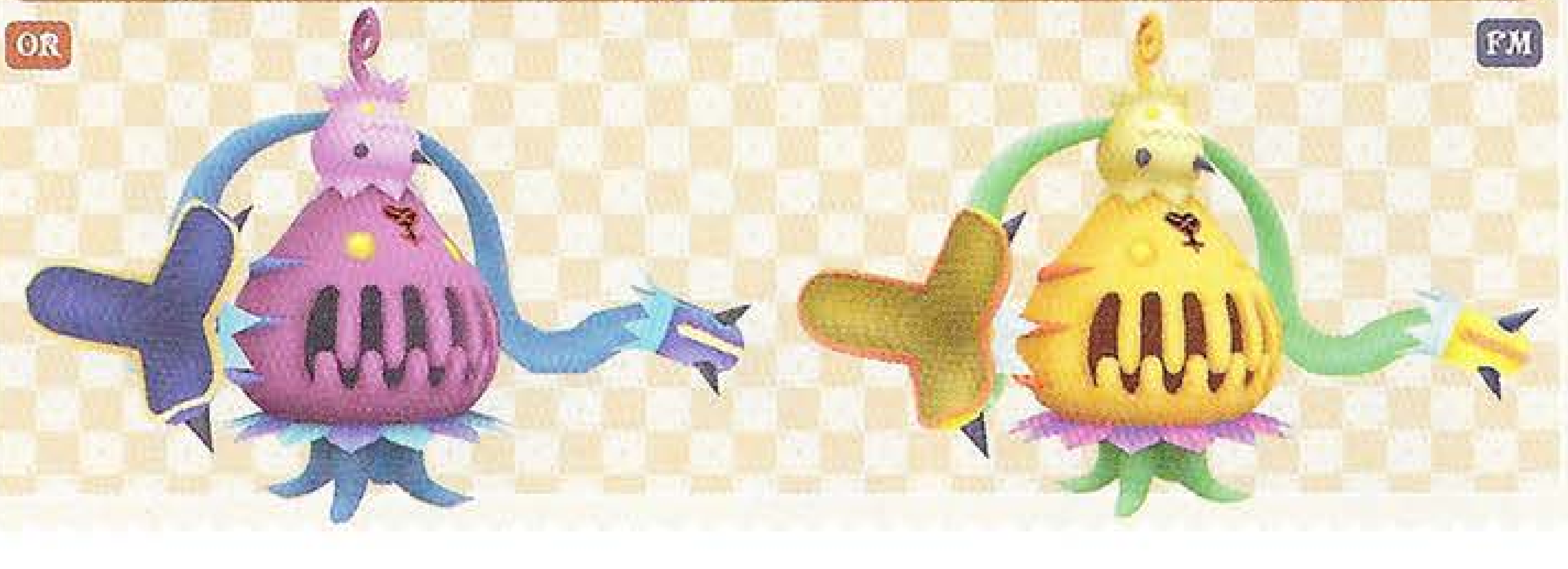
ファントム



ポットセンティピード



パラサイトケイジ



ワールドオブカオス



ビットスナイパー



砲台(小)



砲台(大)



フェイス



レッドアーマー



アークベヒーモス



デストロイドベヒーモス



スニークアーミー



ギガントシャドウ



ステルスソルジャー



ブラックバラード



スナイパーワイルド



ポットスコーピオン



グランドゴースト



キマイラ



ネオシャドウ



ジェットバルーン



ミサイルダイバー



ピンクアガリクス



カート・ジーサ



キングダム ハーツ　チェイン オブ メモリーズ

キャラクターCG名鑑

『チェイン オブ メモリーズ』で使用されたキャラクターたちの基本ポーズのドット絵と、メッセージウィンドウに表示される基本CGを残さず紹介しよう。




クラウド
アグラバーのキャラクター
アラジン
ジーニー
ジャスミン
ジャファー
ジャファー(魔人)
イアーゴ
モンストロのキャラクター
ピノキオ
ゼペットじいさん
アトランティカのキャラクター
アリエル
セバスチャン
フランダー
アースラ
アースラ(巨大化)
ハロウィンタウンのキャラクター
ジャック
サリー
フィンケルスタイン
ブギー
ネバーランドのキャラクター
ピーター・パン
ティンカー・ベル
ウェンディ
フック
100エーカーの森のキャラクター
プー
ピグレット
オウル
ルー
ティガー
ラビット
イーヨー
ホロウバスティオンのキャラクター
ビースト
ベル
マレフィセント
マレフィセントドラゴン
デスティニーアイランドのキャラクター
ティーダ
セルフィ
ワッカ
ハートレス
シャドウ
ソルジャー


ラージボディ
レッドノクターン
ブルーラプソディ
イエローオペラ
グリーンレクイエム
パワーワイルド
バウンシーワイルド
エアソルジャー
バンディット
ファットバンディット
バレルスパイダー
サーチゴースト
シーネオン
スクリューダイバー
アクアタンク
ワイトナイト
ガーゴイル
パイレーツ
エアパイレーツ
ダークボール
ディフェンダー
ワイバーン
ウィザード
ネオシャドウ
ホワイトマッシュルーム
ブラックファンガス
クリーププラント
トルネードステップ
ラウドネス
ガードアーマー
トリックマスター
パラサイトケイジ
ダークサイド

メッセージウィンドウ用CG

ソラ



ドナルド



グーフィー



ジミニー・クリケット



カイリ



ナミネ



リク



リク=レプリカ



王様



ディズ



アンセム



黒いコートの男



アクセル



マールーシャ



ラクシーヌ



ヴィクセン



ゼクシオン



レクセウス



モーグリ



レオン



エアリス



ユフィ



シド



アリス



ハートの女王



白ウサギ



チシャ猫



ヘラクレス



フィル



ハデス



クラウド

アラジン

ジーニー

ジャファー

ピノキオ


ゼペットじいさん

アリエル

セバスチャン

フランダー

アースラ


ジャック

サリー

フィンケルスタイン

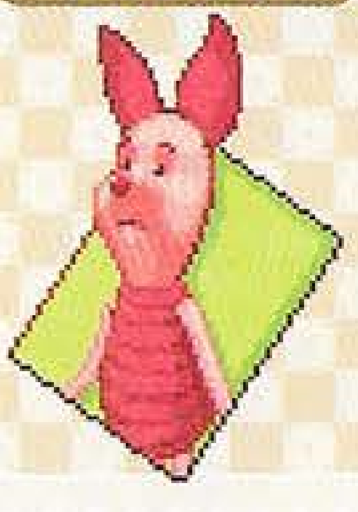
ブギー

ピーター・パン


ウェンディ

フック

プー

ピグレット

オウル


ルー

ティガー

ラビット

イーヨー

ビースト


ベル

マレフィセント

ティーダ

セルフィ

ワッカ




Chapter 2
イントロダクション オブ『キングダム ハーツⅡ』

早わかり！ キングダム ハーツII



『キングダム ハーツ』から大幅な進化をとげ、さらにおもしろくなった『キングダム ハーツII』。その見どころを、おもな変更点と新システムを中心に紹介しよう。

『キングダム ハーツII』には新たな要素がてんこ盛り！

シリーズ最新作『キングダム ハーツII』には、新たなワールド、新たなキャラクター、新たなシステムといった、数々の新要素が盛りこまれている。また、基本的なゲームシステムは『キングダム ハーツ』を受け継ぎつつも、より洗練されたものへとグレードアップ。前作までの香りを強く残したうえで、新たな刺激に満ちあふれている——それが『キングダム ハーツII』の魅力と言えるだろう。



⬅『FFX』のアーロンが登場！　ソラたちのガードになってくれる!?

⬇ディズニー作品でミッキーのライバルとしてしばしば顔を出すピートも、新キャラクターのひとり。





⬆もちろん、『キングダム ハーツ』のころからおなじみのキャラクターたちとも再会できる。

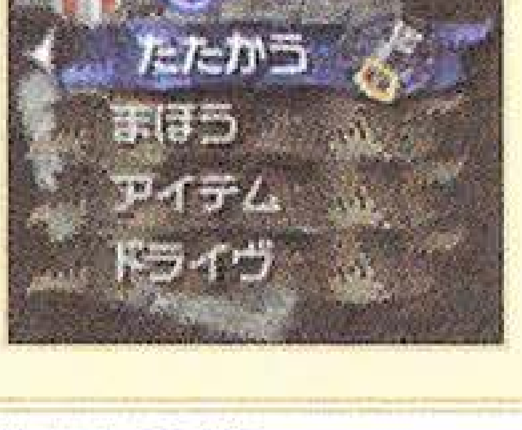
⬇グミシップも健在。より本格的なシューティングゲームに進化した。



Check コマンドウィンドウのデザインがワールドごとに変わる！

コマンドウィンドウのデザインは、『キングダム ハーツ』では全ワールド共通だった。しかし、『キングダム ハーツII』では、訪れたワールドごとに、その世界をモチーフとした独自のデザインに変化する。さらに、ワールドによっては、場所ごとにまたデザインが変わる凝りようだ。

ギロチン広場など



クリスマス通りなど



⬅これはハロウィンタウンの場合。ワールド内の現在位置によって、デザインが2種類に変化する。

※『キングダム ハーツII』の画面写真はすべて開発中のものです

基本システムのここが変わった!

1 「リアクションコマンド」でさまざまなアクションが手軽にできる!

今作では、宝箱の前に立つと『あける』、街にいる人に近づくと『はなす』といった具合に、特定の状況になると『たたかう』の上に新しいコマンドが表示される。このようなコマンドのことを「リアクションコマンド」と言い、△ボタンひとつで簡単に実行できるようになっているのだ。



宝箱を開ける

⬅宝箱のそばへ行って△ボタンを押せば、なかのアイテムが手に入る。ちなみに、宝箱はバトル中でも開けることが可能。



誰かと話す

➡人に話しかけるときも△ボタン。コマンド名は『はなす』『こえをかける』『にんむをきく』など、場面によってさまざま。



特殊技

➡バトル中はリアクションコマンドで特殊技をくり出せる。使用できる技は、戦っている相手や状況ごとにちがう。

2 ショートカットコマンドがバージョンアップ!

L1ボタンを押しながら○、△、□のいずれかのボタンを押すだけで魔法が使える「ショートカットコマンド」は『Ⅱ』でも健在。今回は×ボタンにも割り振りが可能で、アイテムまで登録できるようになった。



⬅L1ボタンを押しているあいだはコマンドの表示が変化し、ショートカットコマンドになる。





➡×ボタンの「ポーション」に注目! ショートカットコマンドでアイテムが使えるのだ。

3 ソラのゲージがリニューアルされた!

『キングダム ハーツⅡ』でも、ソラのHPやMPはゲージで表示される。ただし、MPゲージは配置が変わり、チャージゲージもなくなって、よりわかりやすい形になった。さらに、新システム「フォームチェンジ」(→P.43)を発動するための「ドライヴゲージ」が追加されている。

ゲージは右の図のように表示されるので、ゲームをはじめる前に見かたを覚えてしまおう。



HPゲージ

ソラの顔のまわりを囲んでいる緑色のゲージ。ソラの最大HPと残りHPを表す。

ドライヴゲージ

ソラの顔の左にある黄色のゲージ。フォームチェンジ(→P.43)をするために必要。敵にダメージを与えたり、黄色いボール状のプライズを拾うとたまっていく。

MPゲージ

一番下にある、青色の細いゲージ。ソラの残りMPを表す。残りMPがゼロになるとゲージがピンク色に変わり、時間の経過とともに少しずつ減っていく。ピンク色のゲージがカラになるとMPが全回復し、ゲージも青色にもどる。

新システムをチェック！

『キングダム ハーツII』には、前作までにはなかった新たなシステムが多数詰めこまれている。バトルをアツく盛り上げる、それら新システムの数々を一挙公開！

特殊技

専用の技をくり出して敵を華麗にやっつけろ！

特殊技とは、リアクションコマンド（→P.41）で出せる技のこと。周囲の地形を利用したり、敵の攻撃を逆手に取ったりするものが多く、その威力は高い。また、戦う相手ごとにちがった技が用意されており、どの技も見た目にハデでカッコイイものばかり。チャンスを逃さず特殊技をキメていけば、もうバトルに勝ったも同然だ。



⬆特殊技『ターンリベンジ』。柱に向かって投げ飛ばされた直後、ぶつかる寸前で柱をつかんで2回転。



⬆勢いをつけて柱から手を放し、きりもみ回転しつつ逆襲を仕掛ける。敵の攻撃を利用した反撃技だ。

Check 複数のリアクションコマンドによる連続アクションもある！

⬇ケルベロスのかみつき攻撃！　ここですかさずリアクションコマンド『ふせぐ』を使う。





⬆敵の口が閉じないように、キーブレードをつっかえ棒にして防御。

⬇つぎに、かみついてくる右の頭を、リアクションコマンド『かわす』で跳び上がって回避。



⬇空中で身をひねる。このとき、3つ目のリアクションコマンド『スタンビート』が表示される。





⬆入力に成功すれば、特殊技『スタンビート』が炸裂!!　この一撃で、ケルベロスを気絶させることが可能だ。

ケルベロスの攻撃をかわして反撃！

フォームチェンジ

『ドライヴ』コマンドで ソラがパワーアップ！

今作では、ドライヴゲージをためると、『ドライヴ』コマンドでソラの服装（フォーム）を一時的にチェンジさせせることが可能。チェンジできるフォームにはいくつかの種類があり、それらのひとつひとつが特殊な力を秘めている。フォームチェンジによって、ソラの戦闘能力は格段にアップするのだ。



まだほかにも隠されたフォームが!?

二刀流になって攻撃力UP！

ブレイヴフォーム



2本のキーブレードを同時にあやつるフォーム。魔法は使えないが圧倒的な攻撃能力を誇り、多彩なコンボフィニッシュ技をくり出せる。



⬅走って移動するときのスピードも、フォームチェンジ前より数段速い。

魔法と専用のショットで遠距離攻撃！

ウィズダムフォーム



遠くから攻撃する能力にすぐれたフォーム。魔法を高速で放つことができ、魔法によるコンボを得意とする。『ショット』でキーブレードから光弾を撃つことも可能。



➡地上をすべるように移動しながら魔法や『ショット』で攻撃できる。

二刀流と魔法コンボの使い手

マスターフォーム



ブレイヴフォームと同じ二刀流で戦い、ウィズダムフォームのように魔法コンボも使えるという万能型。ジャンプ中にさらにもう一段ジャンプできるなど、ほかのフォームにはない能力も。



⬅ブレイヴとウィズダムの力を併せ持ったフォームと言える。

仲間キャラクターとのあざやかなコンビネーション！

連携

『キングダム ハーツⅡ』でも、ソラと仲間たちは力を合わせて敵に立ち向かっていく。なかでも注目なのが、新システムである『れんけい』コマンドによる協力攻撃。ソラと仲間が一丸となって攻撃をくり出す連携技はとても強力だ。ド派手で痛快なアクションの数々も必見！



コメット→コメットレイン

ドナルドとの連携。『コメット』の火花で数発攻撃したあと、無数の火花を炸裂させる『コメットレイン』でトドメを刺す。



⬅フィニッシュとなる『コメットレイン』は、広い範囲を攻撃できる。



グルネド→グルネラ→グルネガ

グーフィーとの連携。ソラがキーブレードを、グーフィーが盾をかざして高速回転し、周囲にいる敵を攻撃する技だ。



⬅ソラとグーフィーが背中合わせになって、グルグルまわりながら攻撃する『グルネド』。



➡つづいて、ふたりが手を取り合って、水平に飛びながら回転する『グルネラ』での攻撃に移行。



⬅最後は、大車輪のような縦回転であたりの敵を弾き飛ばす『グルネガ』で締めくくる。



クイックプレイ→トリックスター

アラジンとの連携。ソラとアラジンが身の軽さを活かし、敵の真っただなかを縦横無尽に跳びかいながら、電光石火の攻撃をくり出していく。



⬅まずアラジンがひとりで敵を攻撃。その後「ただいま」とソラにあいさつするほどの余裕ぶり。







⬆↗宙を跳ねまわりながらの攻撃をくり出したあと、互いに足を合わせて同時に跳ぶ。

目にも止まらぬ合体攻撃！



⬅⬆アラジンとソラが一瞬のうちに、神速の斬撃を数十発もたたきこんでフィニッシュ!!

新たなる力を使いこなせば どんな敵もきりきり舞い

新魔法＆アビリティ

今回新たに登場する魔法は、マグネ系とリフレク系の2種類。それぞれ『キングダム ハーツ』で使用できたストップ系とエアロ系に似ているが、敵を吸い寄せたり、ダメージをお返ししたりといった独自の効果を備えている。さらに、新アビリティも、空中で体勢を立て直す『エアリカバリー』をはじめ、多彩なものが用意されているのだ。



⬅新魔法『マグネ』は、敵を1ヵ所に吸い寄せたうえで動きを封じる。



⬆敵に吹き飛ばされても、『エアリカバリー』のアビリティがあれば、空中で体勢を立て直せる。ここから反撃だ！



➡バリアを張って攻撃を弾き返し、敵にダメージを与える『リフレク』。

ソラたちのバトルを バックアップ！

新召喚キャラクター

『キングダム ハーツ』同様、召喚魔法が今回も登場する。召喚されるキャラクターには、スティッチやチキン・リトルといった新顔がお目見え。どのキャラクターも、個性豊かなアクションでバトルを手助けしてくれるだろう。

スティッチ

『リロ＆スティッチ』シリーズの異星人。召喚しているあいだ、ソラへの攻撃を弾き返してくれる。





チキン・リトル

ディズニー長編映画の最新作『チキン・リトル』の主人公が、召喚キャラクターとして早くも登場するのだ。





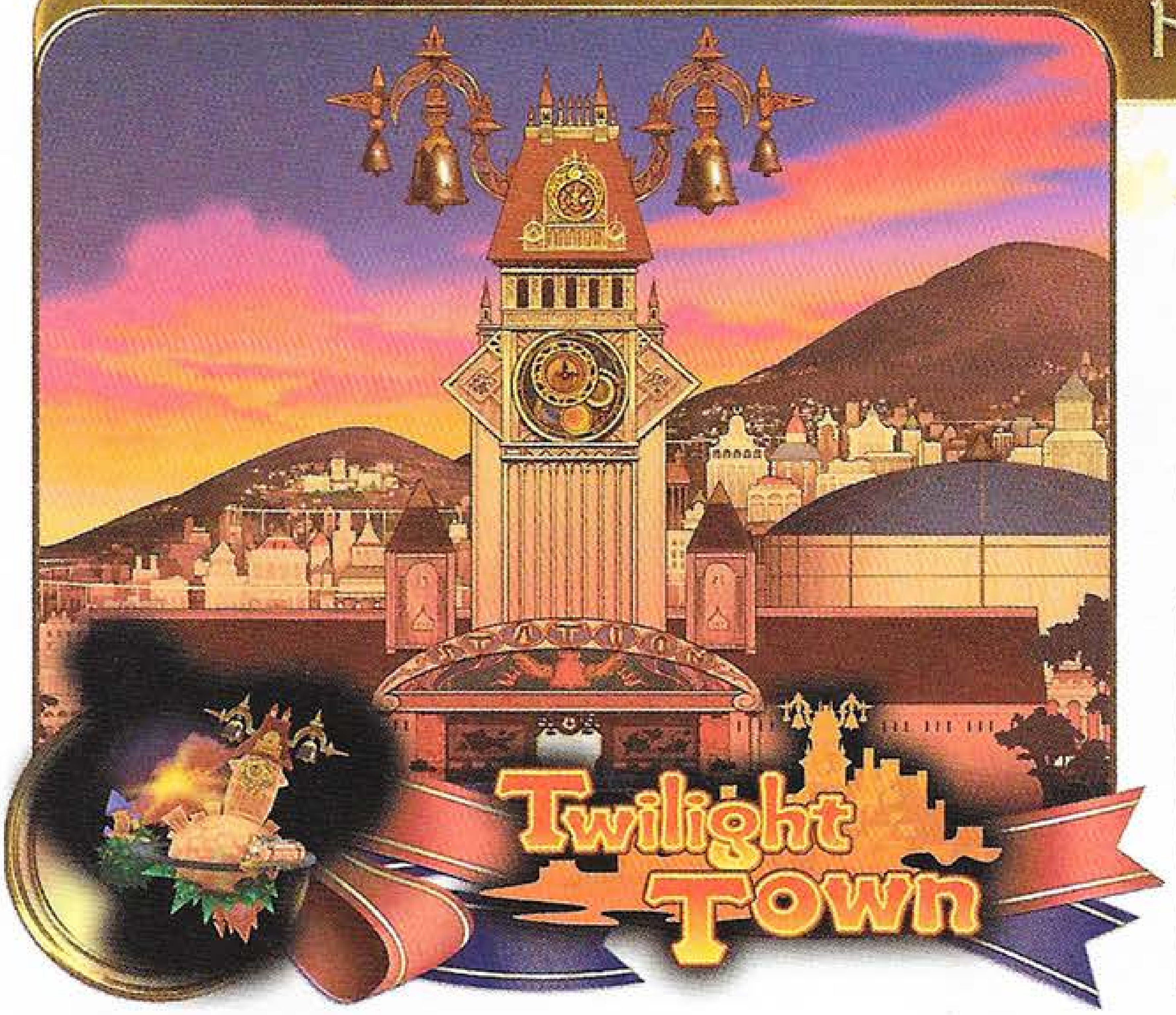


冒険のはじまりの街

トワイライトタウン 見どころPICK UP!

『キングダム ハーツII』の壮大な物語は、トワイライトタウンという街からはじまる。この“たそがれの街”のさまざまな見どころと、街に暮らす個性的な人々を、一挙に紹介しよう。

KINGDOM HEARTSII WORLD GUIDE①



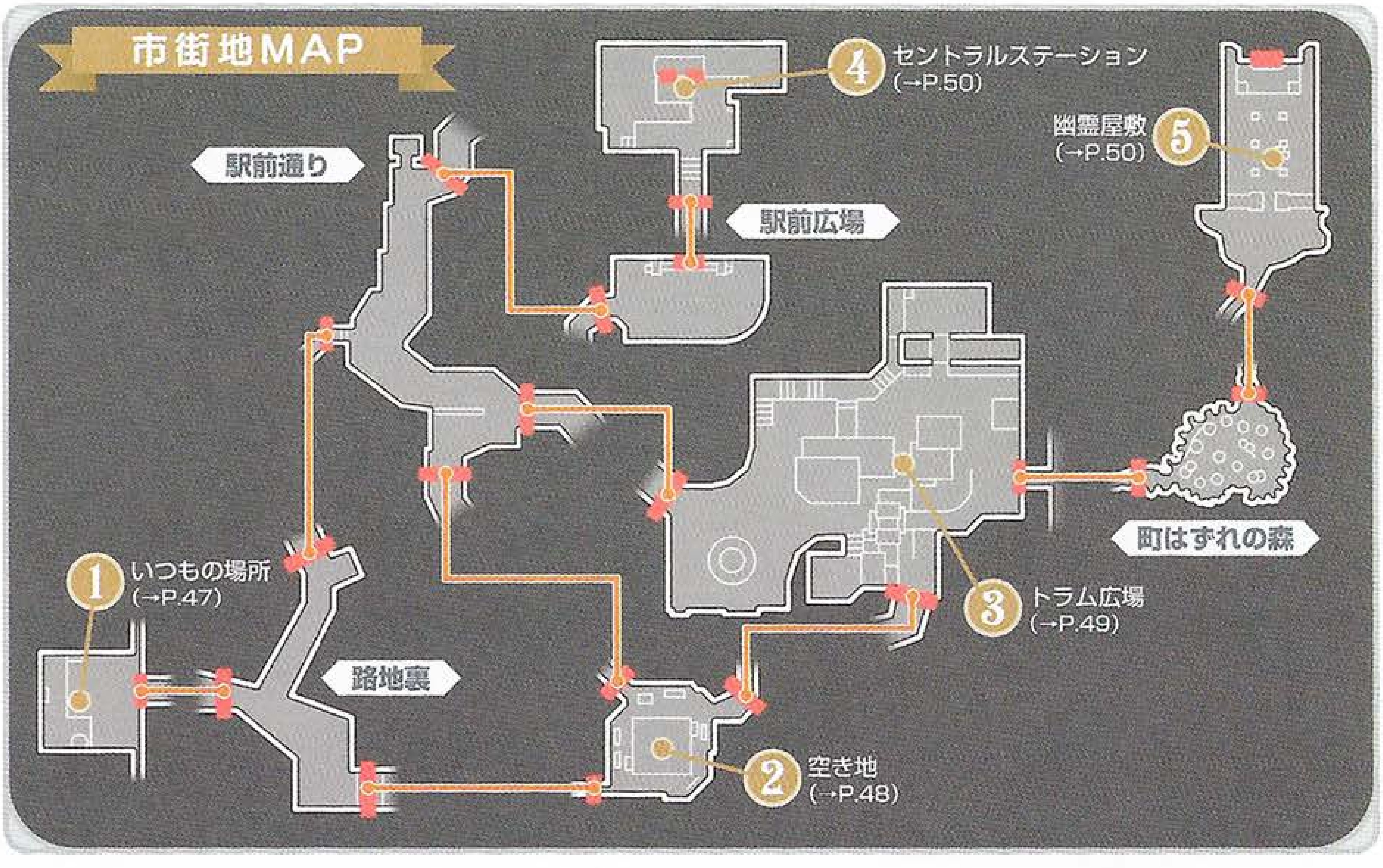
トワイライトタウン

昼でも夜でもない、夕暮れに包まれた街。商店街と住宅街というふたつの区域にわかれており、それぞれをつなぐ電車が走っている。街の中心部に立つ大きな時計塔は、電車が発着する駅の一部で、この街のシンボルにもなっているのだ。

コマンドウィンドウ

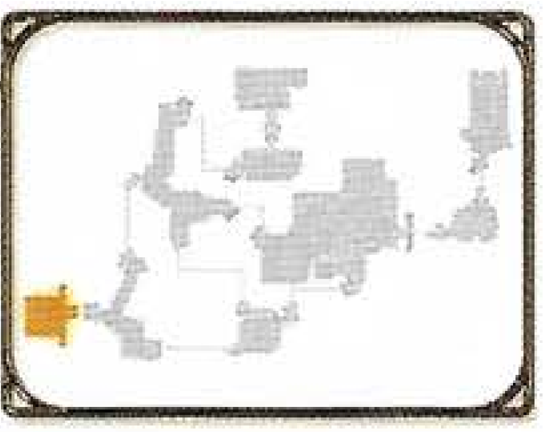


←時計塔などが立ち並ぶ街のシルエットのなかを、電車が走っていく。



Twilight Town

1 仲良し4人組のアジト
いつもの場所



商店街の路地裏にある小さなスペース。やわらかな日差しが天井のすき間から差しこみ、どこかひなびた雰囲気が漂う。もともとは資材置き場か何かだったようだが、いまは街に住む少年ハイネたちのグループの遊び場になっていて、彼らが持ちこんだものもたくさん目にすることができる。天井のすき間からは電車の線路が敷かれた高架がのぞき、ときおりそこを走る列車の音が響く。



←ハイネたちがいつも集まる場所。何をするにも、まずここに集合する。



←4人が集まったときに決まって食べるのが、このシーソルトアイス。甘くてしょっぱい、不思議な味わいで人気のアイスなのだ。



ハイネ

トワイライトタウンに住む"トンガリ少年"。明るく活発な性格をした、みんなのひっぱり役だ。



オレット

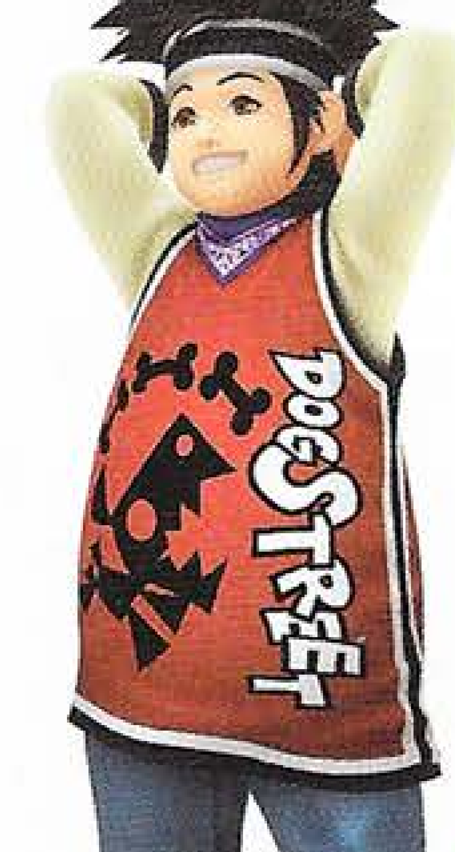
おしゃべりと買い物が好きな女の子。しっかりした性格で、いつもハイネたちの世話をしている。





謎の少年

ハイネたちと仲の良い少年。自然と人をひきつけるタイプで、グループには欠かせない存在。



ピンツ

のんびりして見えるが、じつは情報通な男の子。話好きのオレットとは、とくに仲が良い。

Twilight Town

2 ふだんは何もないけれど……？
空き地



路地裏から階段をくだったところにある広場。だだっ広い空間にベンチが置かれているだけの場所で、ふだんはサイファーたちのグループがたまり場にしている。しかし、夏休み期間中のとある1日だけは様子が一変。真夏の一大イベント「ストラグルバトル大会」の決勝トーナメント会場として、バトルのリングが設置され、熱い戦いを待つ観客たちで大変なにぎわいを見せる。



←ふだんは閑散としているが、ストラグル大会の期間中は熱戦の舞台に早変わり！





サイファー

自称"街の風紀委員長"。何かと強引に物事を進めるため、ことあるごとにハイネたちと衝突する。



フウ

サイファーの取り巻きの少女。話しかたが独特で、必要最低限のことしか口にしない。



ライ

サイファーの取り巻きをしている、力自慢の少年。語尾に「～だもんよ」をつけるのがログセ。



ビビ

トワイライトタウンに住む内気な少年。サイファーの強さにあこがれを抱いている。



←サイファーの子分であるフウ、ライ、ビビ。ハイネたちとは、顔を合わせるたびにぶつかり合う。

Check 真夏の熱き闘い「ストラグルバトル」

　ストラグルバトルは、トワイライトタウンで絶大な人気を誇るバトルゲーム。独特の棒を手に1対1で戦い、相手が落とすボールを取り合うという簡単なルールだが、見ごたえは十分で好評を博している。とくに真夏に開かれる大会は、その年のチャンピオンを決めるもので、熱狂的な盛り上がりを見せるのだ。



⬅弱気なビビも、ストラグルバトルに出場。どんな戦いかたをするのだろう?





セッツァー

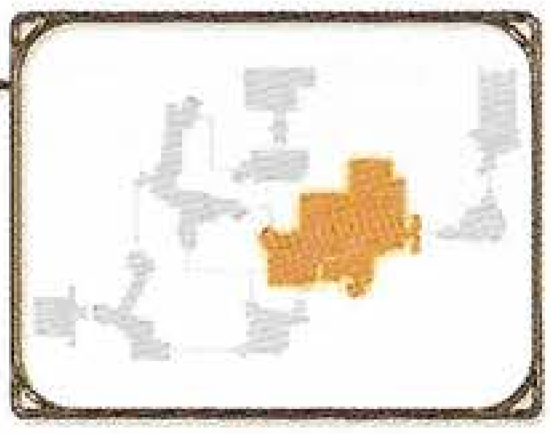
　ストラグルバトル大会の前回優勝者。その容姿や華麗な戦いぶりから、女性の人気が高い。



➡少年の様子をうかがうチャンピオンのセッツァー。何か思うところがあるようだが……。

Twilight Town 3 路面電車が走る、街の中心地

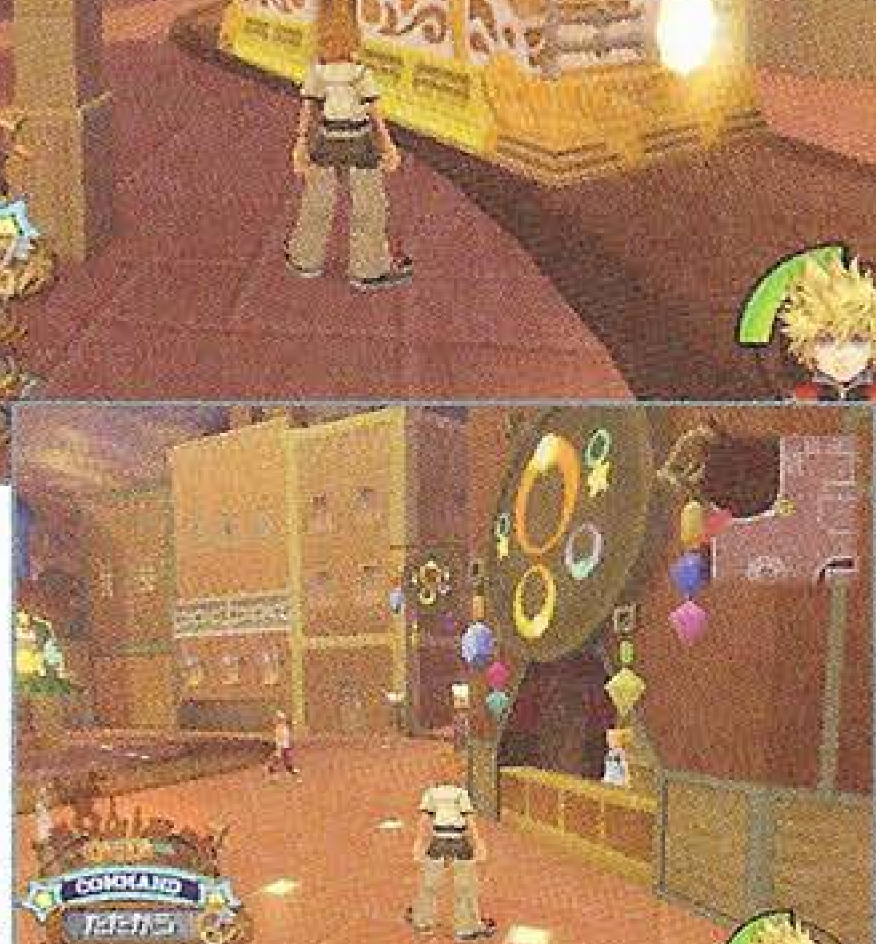
トラム広場



　商店街のほぼ中央に位置している、とても大きな広場。防具屋やアクセサリー屋といったお店が軒を連ね、たくさんの家が建ち並ぶ。広場のなかをめぐる路面電車は、大切な移動手段として、住人たちに重宝されている。



➡広場のなかをグルリと一周している路面電車。うまく跳び移れば、屋根に乗ることもできる。



➡駄菓子屋やアクセサリーショップなど、街にある店の半分が広場に集まっている。



⬆広場の一角には、アルバイト情報が貼り出された掲示板も。請け負った仕事をこなせば、手軽にマニーがかせげるのだ。

Twilight Town

4 “たそがれの街”のシンボル
セントラルステーション



商店街を見下ろす丘の上に建つ、とても大きな駅。サンセット住宅街や海などに向かう電車が発着し、利用客も多い。駅舎の上部にある立派な時計塔は、トワイライトタウンのシンボルとして、住人たちに親しまれている。夏休みも終わりが近くなると、駅では町内線の無料キャンペーンが行なわれ、期間中はたくさんの子どもたちでにぎわう。



⬆アイスを食べつつ時計塔の上から夕日をながめるハイネたちの姿もよく見かけられる。



➡ホームに停まる、一風変わったデザインの電車。いったいどこに向かうものなのだろうか？

列車に乗ると サンセット住宅街へ

Twilight Town

5 町はずれにひっそりとたたずむ洋館
幽霊屋敷



商店街のはずれに建つ大きな屋敷。トラム広場からつづく、薄暗い森を抜けた先にそびえている。門には厳重に鍵がかけられていて、誰も出入りできないはずだが、2階の大きな窓に人影を見たというウワサも……？



⬅使われなくなってひさしく、建物のあちこちがくずれている。



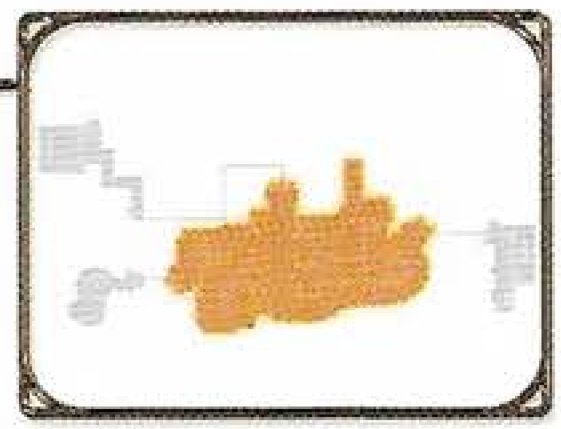
⬆白一色に包まれた屋敷の一室。壁にはスケッチのようなものも見えるが、この部屋で少年と話す相手は誰？



⬅謎めいたこの屋敷の前では、さまざまなイベントが起こるようだ。

Twilight Town

6 閑静なベッドタウン サンセット住宅街



海をのぞむなだらかな丘に広がる住宅地。街路樹や街灯が並び、ライトアップされた小川が中央を流れる静かな地区で、人通りは少ない。この区域には、商店街からの電車が到着するサンセットステーションのほか、街でもっとも美しい夕日が見られるというサンセットヒルがある。丘の上のモニュメントは、時計塔の建設を記念して作られたものだ。

⬇電車に揺られて、サンセットステーションに向かう少年たち。住宅街で何をする？





⬆サンセットヒルでくつろぐ少年たちの前に現れたサイファー。一触即発の雰囲気だ。

住宅街MAP



Check トワイライトタウンの七不思議

住宅街や商店街では、7つの奇妙なウワサがまことしやかにささやかれている。誰が言いはじめたのかわからない、けれどみんなが知っている不思議な話——トワイライトタウンをさわがせる、これら"七不思議"の真相とは、はたしてどんなものだろうか……？

➡奇妙な電車にまつわる不思議を調べようと、サンセットヒルにきたハイネたち。





⬆サンセットヒルにポツンと置いてあるフクロ。これが、ひとりでに動き出すというが？

HELP WANTED

トワイライトタウンでできる アルバイト

トワイライトタウンでは、マニーをかせぐためにいろいろなアルバイトに挑戦することができる。数あるアルバイトのなかから代表的なふたつを紹介しよう。

てがみはいたつ

スケートボードに乗って、駅前通りの人々に手紙をすばやく届けよう。すべての手紙を配り終えるまでの時間が短いほど、もらえるマニーは多くなるので、最短距離を駆け抜けてスピーディに配っていくのがコツ。



⬆コマンド入力で、華麗なトリックジャンプもくり出せる。夢中になりすぎて配達がおろそかにならないように！

ポスターはり

宣伝ポスターを、トラム広場の指定の場所にできるだけ早く貼っていく。ポスターは全部で20枚だが、貼れる場所はもっとたくさんある。どこを通っていけば早く貼り終えることができるのか、自分なりのコースを考えてみよう。



⬆屋根の上や路地の奥など、さまざまな場所にポスターを貼ることができる。なかには、3枚まとめて貼れるところも。

ディレクター・野村哲也氏が語る トワイライトタウンの見どころ



新たな物語がはじまる場所として、ふさわしい街になったと思います

冒険のはじまりの場所ということで、まずは前作をプレイされた人でも、そうでない人でも、同じスタートラインに立てるようにしたいなと考えました。『Ⅱ』からはじめた人がチンプンカンプンになるような、いかにも物語の途中からスタートする形にはしたくなかったんです。そう考えて作った物語が、すごく切ないものになったので、それに合わせて街も夕暮れ時の情景にしようと思いついて。さらに、そこに『チェイン オブ メモリーズ』からつづく「光と闇のはざま」のイメージもピタリとハマってくれて、『Ⅱ』の物語がはじまるのにふさわしい場所になったと思いますね。

街の規模は結構大きいです。でも、ただ広いだけではおもしろくないので、アルバイトとしてミニゲームを散りばめてみました。ミニゲームはそれぞれ、やりこみがいがありますよ。

また、この街には『FF』キャラクターたちが数多く登場します。とくにビビは、ファンのみなさんからの「出してほしい」という要望がとにかく多くて。かわいい感じに仕上がったので、ぜひ期待してください。セッツァーを出したのは、僕自身が彼を3Dで見たかったというのもあります（笑）。彼の役どころには、ほかにも『FFⅦ』のルーファウスなんかが候補にあがっていましたね。

Column

いろいろなワールドで変身するソラたち

訪れるワールドによっては、ソラたちがそのワールドの住人に合わせて姿を変えることがある。ふだんとは雰囲気のちがう彼らの姿をご覧あれ。











ホロウバスティオン



レオンたちの故郷。かつては賢者アンセムが平和に治めていたが、マレフィセントひきいる闇の者たちの本拠地とされて以来、荒れる一方だった。現在は、ほかの世界へ逃れていた住人たちが少しずつもどってきており、街も再建されつつある。

コマンドウィンドウ



←工作機がモチーフ。パイプからは蒸気があがり、歯車がまわっている。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

シド

パイロットとしても一流の腕利きエンジニア。街の再建委員会のひとりとして働く。

マーリン

比類なき知識と魔力を誇る大魔法使い。自宅を再建委員会に貸すなど、レオンたちを援助する。

レオン

かつてソラたちに協力し、ハートレスと戦った青年。荒れ果てた故郷をもとどおりにしようと、街の再建委員会の一員として奮闘中。

ユウナ&リュック&パイン

"平和の使者"を名乗るおさわがせ3人組。あっちこっちに現れて、3人でかしましく話しては去っていく。どうやらお宝に興味があるようだが？

ユフィ

巨大な手裏剣と忍術をあやつる元気娘。街の見まわり役をすすんで買って出るなど、再建活動にも積極的だ。

ディレクター・野村哲也氏が語る ホロウバスティオンの見どころ



『FF』ファンの人にとって

今回のホロウバスティオンは、復興途中の世界です。前作でメインの舞台となった城が、半分くずれかけた状態になって建て直されていたり、その周囲に張られていた水が干上がって、あとに市街地ができていたり……。そういった前作からの様変わりっぷりが、見た目におもしろいんじゃないかと思いますね。

それと、このワールドは『FF』キャラクターが多いので、彼らがどのように変わったのかも見ていただけたらと。たとえば、ユフィは『FFVII アドベントチルドレン』で好評だったコスチュームで登場しますし、レオンも『FFVIII』に近い服装になって

復興した街に降りかかる難問を かつての仲間と一緒に解決せよ



⬆ユフィの服装は『FFVII アドベントチルドレン』でのコスチュームに一新。とはいえ、性格のほうは相変わらずのようだ。

⬇前作では『闘技大会』でしか見られなかった、クラウドとレオンの共闘。今回、彼らの敵となるのは？



➡シドはエンジニアとして、マーリンは魔法の力で、それぞれ街の再建に協力している。





⬅"ホロウバスティオン"は、マレフィセントに滅ぼされたときについた名前。この街が持つ本当の名前とは──。

⬇1年ぶりに再会したレオンたちは、街の復興に励んでいた。しかし、何やら困ったことが起きたらしい。



『キングダム ハーツII』でのおはなし

ホロウバスティオンへと降り立ったソラたちは、立派に再建されつつある街並みを見て驚く。かつて一緒に戦ったレオンたちが、トラヴァースタウンからこの世界にもどって再建委員会を作り、街の復興のために働いていたのだ。ところが最近、ハートレスやノーバディが街の人々を襲っているらしい。仲間が困っているのを放ってはおけないと、ソラたちは問題解決に乗り出したが……。



⬆ソラたちの前に突然現れたXIII機関のメンバー6人！　その目的とは、いったい何なのか？

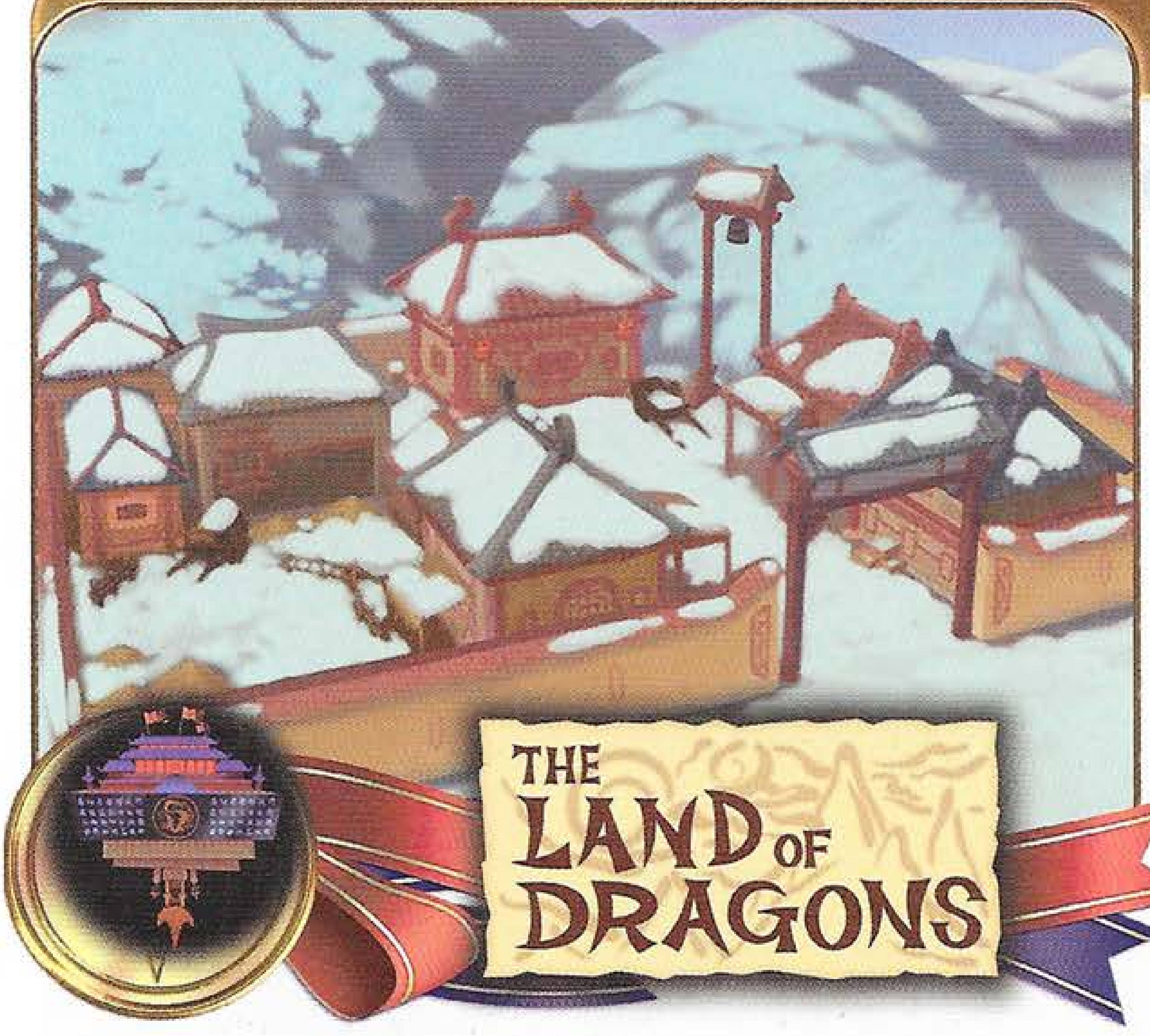
うれしいワールドになっていると思います

います。もちろん、エアリスの服装も変えてますよ。彼女は『アドベントチルドレン』で服の変更がなかったから、思い切って『ビフォア クライシス』の衣装をベースにしてみました。

イベントについて言うと、このワールドでは、非常にたくさんの敵を相手にソラが戦う、大決戦とも呼ぶべき群衆バトルが用意されています。そのときには『FF』キャラクターたちも総出演で一緒に戦ってくれるので、みなさんには「おおっ！」と感じてもらえるんじゃないですかね。そういう意味では、『FF』ファンの人にうれしいワールドになっていると思います。

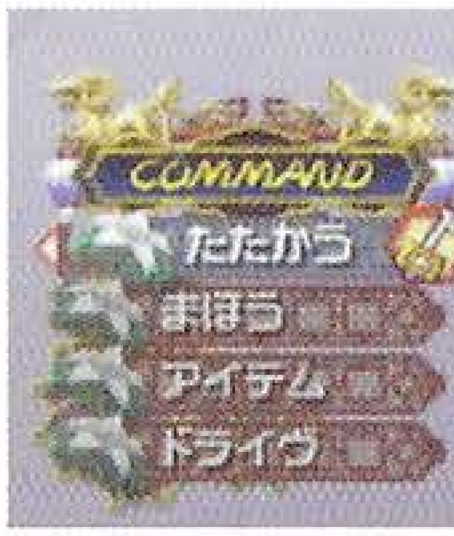
KINGDOM HEARTS II　WORLD GUIDE③

ザ・ランド・オブ・ドラゴン



偉大な皇帝が治める大国。その国力はとてつもなく強大で、北の国境に何千里にもおよぶ城壁を築いているほど。近ごろ、その城壁を越えてシャン・ユーひきいるフン族が攻めこんできたため、全土に兵の召集命令が出され、緊張が高まっている。

コマンドウィンドウ



←中国風の竜と、白い木蘭（中国語読みでムーラン）の花が目をひく。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

ムーラン

ファ家のひとり娘で、女性らしいおしとやかな立ち振る舞いが苦手。病気の父のかわりに、男装して"ピン"と名乗り、軍に参加する。

ムーシュー

昔はファ家の守り神だったが、ヘマをして下っ端に降格させられた竜。手柄を立ててもとの地位にもどるため、ムーランに協力している。

シャン隊長

フン族討伐隊をひきいる隊長。寄せ集め部隊をまとめあげる統率力と、兵への指導力を併せ持つ。

シャン・ユー

冷酷無比なフン族の長。ハートレスをひきいて、皇帝が治める国を手に入れようともくろむ。

ヤオ

フン族討伐隊に召集された兵のひとり。小柄な体格に似合わず力自慢で、岩より強いと豪語している。

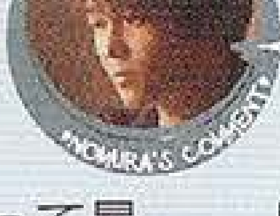
チェン・ポー

フン族討伐隊に召集された兵のひとり。いつも食べることばかり考えている、のんびり屋。

リン

フン族討伐隊に召集された兵のひとり。戦うことより口のほうが達者で、くだらない冗談が好き。

ディレクター・野村哲也氏が語る ザ・ランド・オブ・ドラゴンの見どころ



原作そのままの雪山の

新しいワールドをいくつか入れるにあたって最初に考えたのは、「前作にはなかったイメージの世界を入れたい」ということでした。その点『ムーラン』は、中国を舞台にしたアジアンテイストな世界観なので、これはおもしろいかな、と思いまして。あと、物語の設定自体も、すごくゲーム化しやすかったんですよ。いろいろな場所で戦ったり、雪山で決戦があったりしますから。

見どころは、やっぱり雪山ですかね。背景のグラフィックはこだわって作ってますし、雪崩の場面なども、なるべく原作に忠実に作ろうということで、かなり苦労しました。ぜひ、原作そのまま

男装の麗人ムーランとともにフン族から国を守れるか!?



⬆ムーシューは、前の冒険でソラたちを助けたんだからムーラン(ピン)に協力してほしい、と頼んでくる。

⬇ヤオ、チェン・ポー、リンの、討伐隊ドタバタ3人組も登場。彼らともひともんちゃくありそう。



⬅こんなに巨大なハートレスと戦う場面も。さまざまな技を駆使して都を守り切れ!



⬇狂気に満ちた鋭い眼で、焼き払った村を見つめるシャン・ユー。肩には相棒のハヤブサの姿も。



➡ムーランを一人前の兵士として認めてもらおうとがんばるソラたちだったが、マズい雰囲気に……。



『キングダム ハーツⅡ』でのおはなし

竹やぶを歩いていたソラたちは、かつての冒険で力を貸してくれたムーシューと再会する。彼は、自分が守り神をつとめる家の娘ムーランが、家の名誉のために、男装してフン族討伐隊へ参加するのに付き添っていたのだ。ムーシューに頼まれ、ムーランに同行することにしたソラたち。はたして、ムーランは女だとバレずに手柄を立てることができるのだろうか?

(1998年作品)

ムーラン

原作も観たい!

はるか昔の中国。時の皇帝は、フン族の族長シャン・ユーひきいる大部隊の侵攻に立ち向かうべく、各家から男をひとりずつ出兵させよと命令をくだす。病気の父が出征しなければならないと知ったファ家のひとり娘ムーランは、長い髪を切り、鎧を着け、女であることを隠して出陣するが……?



映像に注目してください

の映像が3Dで動くところを見てやってください。それと、キャラクターのフェイシャルモーション(表情の動き)も今回はクオリティアップしているんですが、とくにこのワールドのキャラクターの表情は、もとの絵が動かしやすかったこともあって、いいデキに仕上がったと思っています。

ビーストキャッスル



深い森のなかに建つビーストの居城。もとは光り輝く美しい城だったが、魔女の呪いにより、城の住人もろとも不気味で醜悪な姿へと変えられてしまった。城のなかは昼間でも薄暗く、さまざまなハートレスがうろつく危険な場所となっている。

コマンドウィンドウ



←金や銀の細工で飾られたコマンド欄にバラのツルがからみついている。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

ビースト



魔女の呪いで野獣の姿に変えられてしまった王子。ベルと出会ったことで真実の愛を理解しはじめていたが?

ベル



読書家で、物語のような冒険にあこがれている美しい女性。みにくく乱暴なビーストの隠された優しさに気づき、彼にほのかな想いを寄せる。

コグスワース



城の執事長。とても規律を重んじる性格だったため、魔女の呪いにより置時計にされた。

ルミエール



サービス精神旺盛な給仕頭。ビーストとともに、魔女の呪いで姿を変えられてしまった。

ワードローブ



もとは城付きのオペラ歌手。ふだんはベルの部屋にいて、彼女の良き相談相手となっている。

ポット夫人



魔女にティーポットの姿へと変えられてしまったメイド頭。ビーストとベルを温かく見守る。

チップ



ポット夫人の息子。魔女の呪いを受けて、フチが欠けたティーカップの姿にされている。

ディレクター・野村哲也氏が語る ビーストキャッスルの見どころ



ビーストの動きには彼の

ビーストは、前作ではソラがくじけそうになったときに導いてくれたりして、結構インパクトのあるキャラクターだったと思うんです。個人的にもそれが印象に残っていて、彼を再登場させたくて『美女と野獣』のワールドを入れました。マップ自体はビーストの城だけですが、プレイヤーを飽きさせないように、いろいろな仕掛けを盛りこんであるので、ぜひ楽しんでください。

あと、キャラクターたちの表情や動きにも注目してほしいですね。とくにビーストのモーションは、凶暴そうに見えるなかでたまに彼の優しさが垣間見える……そんな微妙な表現がうまくできた

森の奥に建つビーストの城に XIII機関の魔の手が迫る!



⬆ドレスをまとったベルと正装のビースト。映画のような、ふたりのダンスシーンが見られるかも?

⬇ハートレス、そしてノーバディがビーストの城にまで現れる。となれば、ソラたちの出番だ!



⬇XIII機関のメンバーのひとり、ザルディンがベルを人質にとる。彼女を助けなければ!



⬅ビーストに何やら言い含める黒いコートの男。ビーストの態度が冷たくなったのは、もしかしてコイツのしわざ?





➡置時計のコグスワースや燭台のルミエールなど、調度品に姿を変えられた召使いたちも登場する。

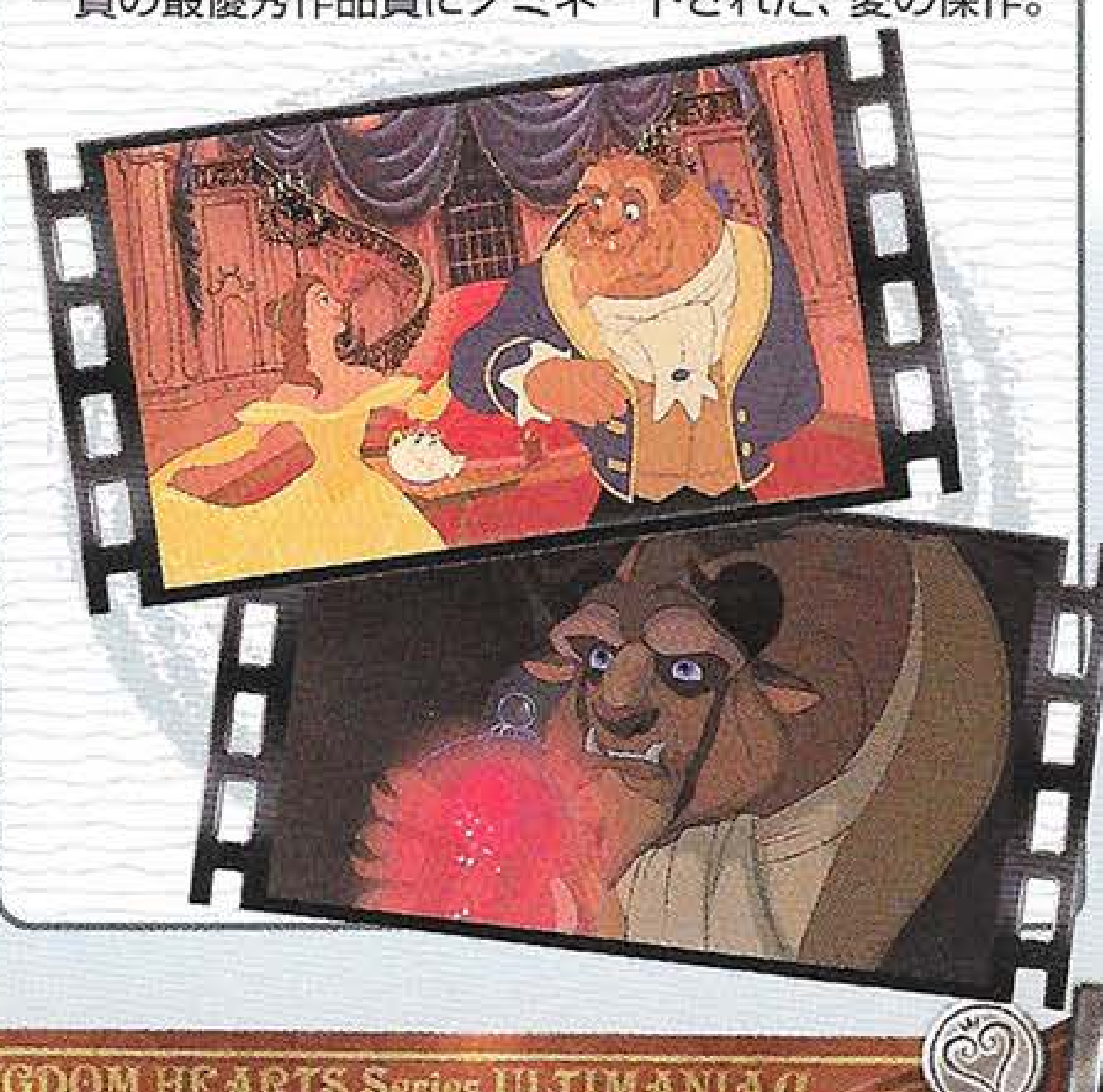
『キングダム ハーツII』でのおはなし

森の奥深くにそびえたつ不気味な城を訪れたソラたち。そこは、かつてソラたちと一緒に戦ったビーストの城だった。ところが、ひさしぶりの再会だというのに、ビーストの態度は冷たい。ベルによると、近ごろ急にビーストの様子がおかしくなり、召使いたちを地下牢に閉じこめてしまったのだという。ソラたちはさっそく彼らを助けに城の地下へ向かうのだが……。

原作も観たい! 美女と野獣

(1991年作品)

小さな田舎町に住む、空想好きの美しい娘ベルは、森で行方不明になった父親を捜して古城へと迷いこむ。そこでベルを迎えたのは、家財道具の姿をした優しき召使いたちと、世にも恐ろしい野獣だった……。アニメーション史上はじめてアカデミー賞の最優秀作品賞にノミネートされた、愛の傑作。



優しさが垣間見えます

んじゃないかなと思っています。そうそう、前作ではビーストの身体が大きくて、画面手前にくると邪魔だという声があったんです。今回は、彼の性格を反映したのか、それともプレイヤーの視界をさえぎらないようにするためか、我先にと敵に向かって突進していきますよ(笑)。

オリンポスコロシアム



英雄と怪物たちの戦いが日夜くり広げられている、神々の国オリンポスの闘技場。一方、ハデスが治める冥界にも闘技場があるが、危険な大会ばかり開催していたため、神々の王ゼウスによって封印され、いまは誰も入ることができない。

コマンドウィンドウ



⬅コロシアムの入口がモチーフ。左右の闘士はバトル開始&終了時に剣を振る。

CHARACTER FILE キャラクターファイル

ヘラクレス



心優しくたくましい真の英雄。オリンポスコロシアムで、ハデスが送りこむ強敵と連日戦っており、最近は疲労の色が隠せない。

メガラ



ヘラクレスのガールフレンド。愛称はメグ。疲れきったヘラクレスを心配し、彼を休ませてあげたくて、ハデスに直談判をしに行く。

フィル



かつてヘラクレスを真の英雄に育て上げた名トレーナー。本作でもソラを厳しく鍛える。

ペガサス



ヘラクレスが赤ん坊のころから仲良しの天馬。とてもかしこく、人の言葉を理解することができる。

アーロン



大剣を軽々とあつかう屈強な戦士。冥界の牢獄に幽閉されていたが、ハデスに呼び出された。

ハデス



冥界を治める死者の王。相変わらずヘラクレスを邪魔に思っており、さまざまな謀略をめぐらす。

ペイン



ハデスの手下。姿を自由に変えられる能力を持っている。冥界コロシアムの受付を担当。

パニック



冥界コロシアムの受付を担当している、ハデスの手下。ペインと同じく姿を変える能力を持つ。

ディレクター・野村哲也氏が語る オリンポスコロシアムの見どころ



冥界と異界をリンクさせて

前作ではマップがコロシアムだけだったから、今回はもう少しいろんなマップを歩かせたかったんです。それで、どこを舞台にしようかと考えたときに、前作でハデスの人気が高かったので、ガラリと雰囲気を変える意味でも、彼が治める冥界をメインにしてみました。

『FF』キャラクターのアーロンが登場するのは、「出してほしい」という声が多かっただけでなく、"冥界"という死者の国が『FFX』に出てきた"異界"ともリンクすると思ったからです。『ヘラクレス』の世界に和装は似合わないかとも考えましたが、結局はあまり変えていません。サングラスを取っ

『II』での冒険は冥界がメイン 疲れ気味のヘラクレスを救え！



⬆ヘラクレスがこんなに弱気な表情を見せるとは、よっぽどのこと。ソラたちは力になれるだろうか。

⬇『FFX』では、召喚士を護衛する"ガード"をつとめたアーロン。今度はキーブレードの勇者を守る？



⬅死の神ハデスが治める冥界にも行くことに。英雄さえも本来の力が出せない場所だと言うが？



⬇前作でも登場したケルベロス。今回も、巨大な口を開けてソラたちに襲いかかってくる。



➡冥界にもXIII機関のメンバーが。楽器のような武器を手にした、この男の実力のほどは……。



『キングダム ハーツII』でのおはなし

ヘラクレスは、連日ハデスがさしむける強敵との戦いに疲れていた。そんな彼を心配したメガラは、ヘラクレスを休ませるようハデスに頼むため、冥界へ行こうとする。とある出来事をきっかけにメガラと知り合ったソラたちは、彼女のかわりにハデスのもとへ向かうことを決意。そのころ冥界では、ハデスが極悪凶暴な罪人を呼び出し、ヘラクレスを消し去ろうとたくらんでいた。

アーロンを出しました

て少し若くしたぐらいかな。あとは、身体のシルエットを、『ヘラクレス』の世界らしくウエストが締まったメリハリのある感じにデフォルメしています。ちなみに、彼が登場したときのセリフは、『FFX』と本作の両方のシナリオを担当した野島さん本人によるパロディです。

原作も観たい！

ヘラクレス

（1997年作品）

神々の国の王ゼウスの息子として生まれたヘラクレスは、冥界の王ハデスの陰謀で、人間界へ追いやられてしまう。ヘラクレスが神の一員として認められるには「真の英雄」になるしかない。はたして彼は真の英雄になれるのか？　ギリシャ神話をディズニー風に明るく楽しくアレンジした快作。



ディズニーキャッスル



すべての世界を見守る王様の城で、ドナルドとグーフィーの故郷。1年以上も王様が旅に出ているため、ミニー王妃が留守を守っている。城内には、世界を行き来できる船グミシップの格納庫のほか、平和を守る"光のいしずえ"があるという。

コマンドウィンドウ



←王様の顔のマークと、彼の名前の頭文字である「M」がモチーフになっている。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

ミニーマウス

王様の留守を預かっている、ディズニーキャッスルの王妃。やわらかな物腰とは裏腹に、強力な魔法を使いこなす。



デイジーダック

ディズニーキャッスルの貴族の娘。ドナルドの恋人だが、彼がなかなか旅からもどってこないため、不満がたまっているようだ。



チップ&デール

グミシップの整備士をつとめる、シマリスの兄弟。チップはソラたちの航海を、デールはグミシップの選択や設計などをサポートしてくれる。



ディレクター・野村哲也氏が語る ディズニーキャッスルの見どころ



ファンのかたの声により

前作では、冒頭のイベントでのみ出てきたワールドでしたが、ユーザーのみなさんから「なんでこのワールドのなかは歩けないの？」とか「このワールドをプレイさせて」という声が多く寄せられたので、今回はふつうのワールドとして登場させることにしました。そういう意味では、ファンのみなさんの声によってプレイできるようになったワールドと言えますね。

ただ、イベントでしか登場しなかった前作の場合、キャラクターが歩くことを考えていない、ムチャな作りのマップになっていたんです。それをちゃんと歩きまわれてバトルもできるマップにす

光あふれる平和な城を襲うかつてない危機！



⬆シリーズではじめて、ディズニーキャッスルが冒険の舞台に。ミニーとも、いろいろな話ができるのだ。

⬇平和なはずのお城に、天井を埋めつくすほどのハートレスが！　これほどの大群を相手に、どう戦う？



➡グミシップのナビゲーターであるチップとデールが、このワールドでは伝令役として登場。





⬅マーリンが魔法で呼び出した不思議な扉。この奥でも、ソラたちの冒険がくり広げられそうだ。

⬇ソラたちに向かって、何者かが憎まれ口をたたく。相手はソラたちのことを知っているようだが……。



『キングダム ハーツII』でのおはなし

　ひさしぶりに故郷へもどって喜んだのもつかの間、城の異変に気づくドナルドとグーフィー。不審に思いながら廊下へ出てみたら、そこにはハートレスが群れをなしていた！　王様の留守を預かるミニー王妃に事情を尋ねると、彼女はソラたちを"光のいしずえ"が隠された地下室へ案内する。平和の象徴とも言うべきこの城に、はたして何が起こっているのだろうか？



⬆光のいしずえを取り巻く巨大なイバラ。もしや、これがハートレス出現の原因なのか？

プレイできるようになったワールドです

るには、すでにあるものをそのまま使うわけにはいかなくて、大きく作り直しました。とはいえ、前作に出てきた部分は見た目を変更するわけにもいかず、その調整には苦労させられましたね。本来は戦えないはずの場所を戦えるようにするのは、技術的にかなり難しいことなんですよ。

　お城の外見は、ディズニーアニメの最初に挿入されるディズニーのロゴのお城をモチーフに、少しアレンジを加えました。あと、このワールドでは、ディズニーランドのトゥーンタウンのような雰囲気を出したかったので、城の柱をわざと曲げたりしています。

タイムレス・リバー



すべてがモノトーンで表現された、懐かしい雰囲気の漂う世界。「礎の丘」と呼ばれる草原には、近々お城が建つらしい。丘のわきには大きな川が流れ、そこを行き来する蒸気船ウィリー号は、この世界のシンボルとして住人たちに親しまれている。

コマンドウィンドウ



⇐王様のマークを乗せたリボンと、風に揺れる小さな花がかわいらしい。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル





ピート(?)

ほかの世界で会ったときとは、どこか雰囲気のちがうピート。「自分は蒸気船ウィリー号の船長だ」と言い、ソラたちのことも知らないようだが?





王様(?)

ディズニーキャッスルを治める王様……のはずだが、ドナルドとグーフィーのことを知らないなど、なんだかずいぶんと様子がおかしい。

ディレクター・野村哲也氏が語る タイムレス・リバーの見どころ

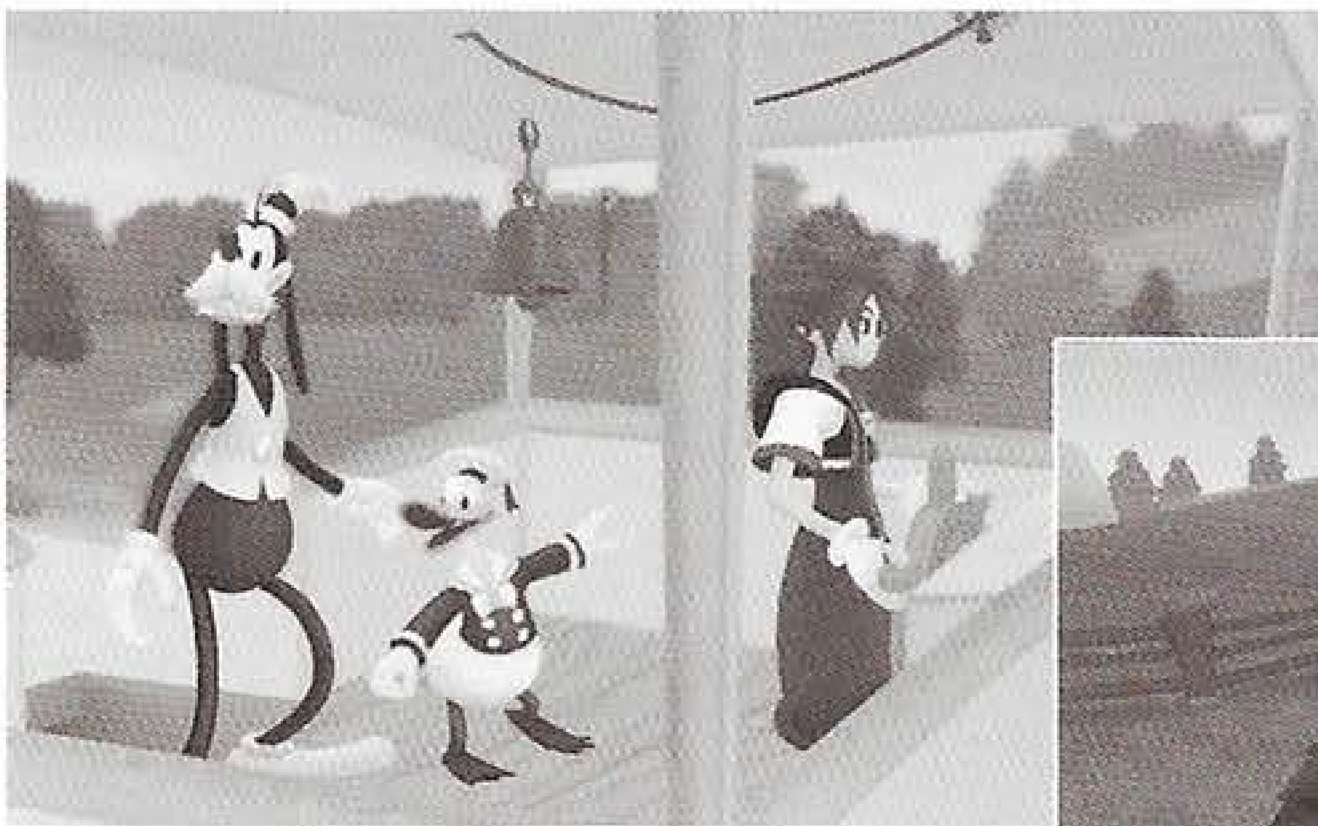


ソラだけは目の表現が

白黒のワールドというのはインパクトが強いし、自分でも「3Dでの白黒の世界」を見てみたい気持ちがあったので、今回新たに入れてみました。ソラのグラフィックは、オールドタイプのドナルドたちに雰囲気を似せて作ったんですけど、目の表現に苦労しましたね。この時代のキャラクターたちは完全な黒目なんですが、ソラも同じような感じで描いたところ、どうもかわいくない。そこで結局ソラだけは、三角形に切れこんだ形——原作より少しあとの時代の表現を採り入れました。

それと、音声もわざとこもった感じにしてあります。じつは僕もできあがったものを遊んでみて

懐かしさ漂うモノクロの世界 盗まれた蒸気船はどこへ?



⬆映画では、ミッキーが船員として乗りこんだ蒸気船ウィリー号。今回はソラたちが舵をにぎる場面も。

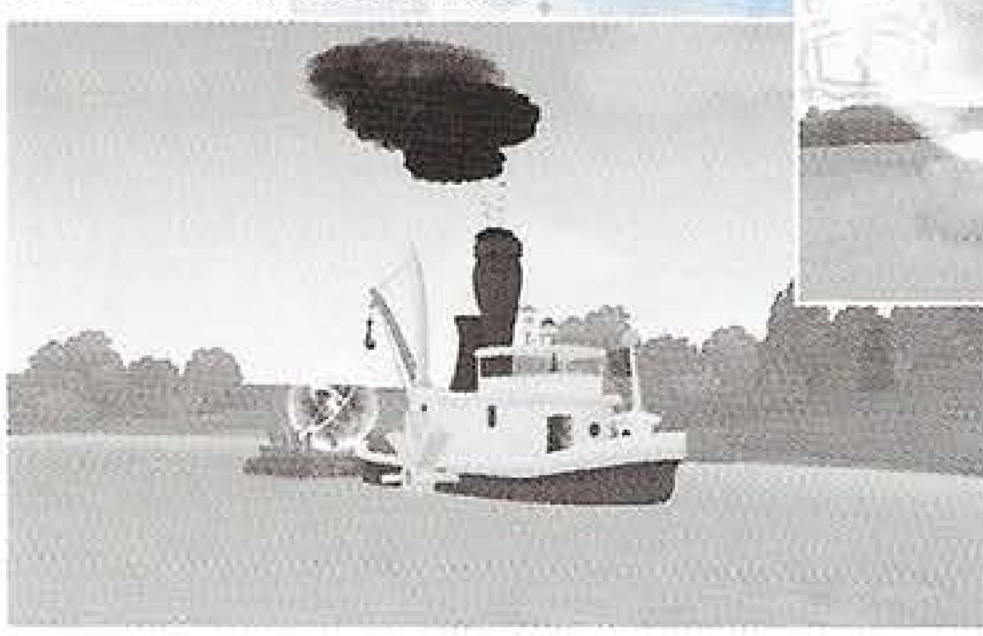
⬇この世界にいるピートからは、いつものような悪意は感じられない。見た目もどこかかわいらしい感じだ。



⬅扉をくぐったとたん、ソラたちも白黒の姿に。この世界はいったい、どんなところなのだろう?



⬇何者かに盗まれてしまったという蒸気船ウィリー号。犯人は誰なのか? そして、その目的は?



➡映画の名場面をモチーフにしたミニゲームも登場。見事クリアしたら、ミッキーと握手!



『キングダム ハーツII』でのおはなし

不思議な扉をくぐってソラたちが迷いこんだのは、どこか懐かしいモノトーンの世界だった。とまどいながらもピートを見つけ、こらしめる3人だったが、どうも様子がおかしい。彼はソラたちのことを知らないと言うばかりか、まるで別人のようなのだ。何かがちがうと気づいた3人は、ケガをさせてしまったおわびに、誰かに盗まれたというピートの蒸気船ウィリー号を探すことにした。

ちがっているんです

驚きました(笑)。グラフィックだけでなくサウンドやほかのパートのスタッフも、レトロさの表現にこだわっているんです。ちなみに、このワールドのモチーフは『蒸気船ウィリー』だけでなく、いくつかの白黒作品も入っているので、ディズニーファンのかたがたには喜んでもらえると思います。

原作も観たい!

(1928年作品)

蒸気船ウィリー

世界初のトーキー(音声付き)アニメとして発表された、ミッキーの事実上のデビュー作。ピートが船長をつとめる蒸気船ウィリー号のなかで、船乗りのミッキーが、恋人ミニーマウスや仲間のホーレス・ホースカラーとともに、口笛を吹いたり楽器を奏でたりと楽しいさわぎをくり広げる。



ポートロイヤル



Port Royal

紺碧の海に浮かぶ熱帯の島の港町。大陸にある国々との貿易が盛んで、貿易商や船乗りなど、多くの人でにぎわっている。そのぶん海賊たちの格好のマトとなるため、彼らから街を守るべく海軍の砦が築かれているが、あまり効果はあがっていない。

コマンドウィンドウ



⬅ドクロとサーベルをあしらったデザイン。中央にある舵は左右に動く。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

ジャック・スパロウ

自由をこよなく愛する一匹狼の海賊。バルボッサとは深い因縁があるらしく、ソラたちやウィルがバルボッサを追跡するのに協力してくれる。



ウィル

ポートロイヤルの鍛冶職人。子どものころ、海賊に襲われて漂流していたところをエリザベスに助けられて以来、彼女に想いを寄せている。



エリザベス

ポートロイヤルの総督のひとり娘で、ウィルとは幼なじみ。呪いの金貨を大事に持っていたため、バルボッサひきいる海賊にさらわれてしまう。



バルボッサ

死の島を根城にする海賊たちのキャプテン。金貨の呪いで不死の身体になっている。金貨を手に入れて呪いを解くべく、エリザベスをさらう。



ディレクター・野村哲也氏が語る ポートロイヤルの見どころ

NOMURA'S COMMENT

不死の海賊たちは月の光

誰も予想できないようなワールドをひとつ入れたかったんです。それを考えていたときに、ちょうど『パイレーツ・オブ・カリビアン』が公開されていて、とてもおもしろい映画だったし、スタッフに「実写映画のワールドはどうかな」と聞いてみたら、すごく乗り気だったので採用しました。

こういう描きこまれた世界というのは、どちらかというと『FF』に近い画面作りですよね。もともと『FF』も手がけたスタッフが大勢いる開発チームなので、ひさしぶりにリアルな世界を作ることになって、ためていたものが爆発したというか、ここぞとばかりにノッて作りました。

ソラの相手は不死の海賊たち 金貨をめぐる戦いの行方は？



⬆どこかつかみどころのない性格のジャック・スパロウ。独特のアクションも映画そのままだ。

⬇映画と同じく、不死になった海賊たちにふつうの攻撃はきかないようだ。どうすれば倒せる？





⬅黒いフードの男と言えば、XIII機関──彼らはこのワールドでも、何かをたくらんでいるらしい。

⬇バルボッサは総督の娘エリザベスをさらう。その目的は、彼女の持つ金貨だけではなさそうだが？



➡ジャックとバルボッサのあいだには、どんな因縁があるのか？　彼らの戦いの行方にも注目だ。



『キングダム ハーツII』でのおはなし

港町ポートロイヤルは、バルボッサひきいる不死の海賊たちに襲われていた。彼らの狙いは、総督の娘エリザベスと、彼女が持つドクロの金貨。ソラたちは、エリザベスに想いを寄せるウィルと一緒に海賊を追うも、ひと足ちがいで海賊船は出航してしまう。エリザベスを救うため、ソラたちは一匹狼の海賊ジャック・スパロウと手を組み、海軍の船を奪ってバルボッサのもとへ急ぐ！

原作も観たい！

（2003年作品）

パイレーツ・オブ・カリビアン
～呪われた海賊たち～



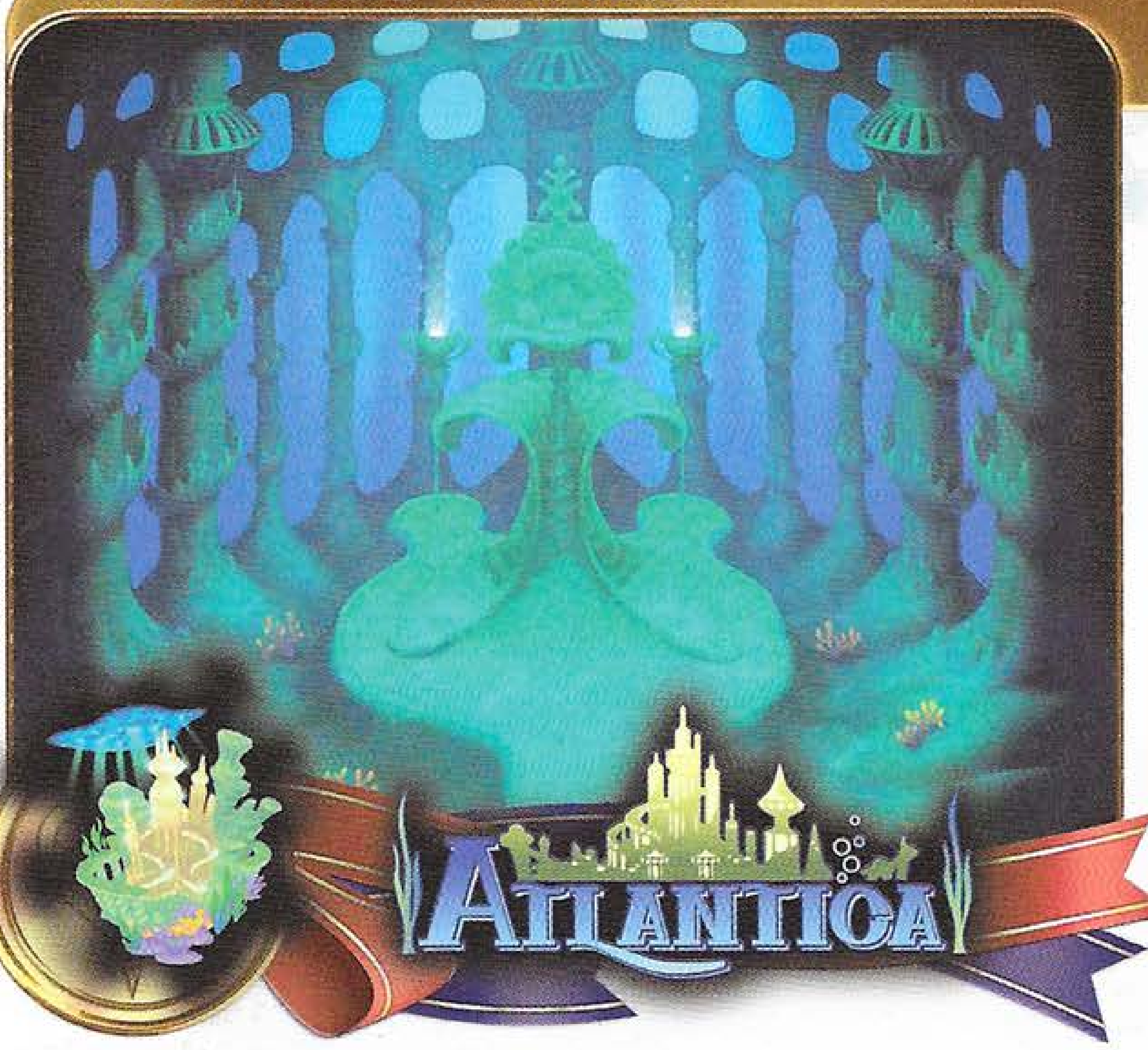
バルボッサひきいる海賊たちは、自分たちの呪いを解く金貨を狙い、総督の娘エリザベスをさらった。彼女に想いを寄せるウィルは、一匹狼の海賊ジャック・スパロウと手を組み、救出に向かうが……。ディズニーランドの人気アトラクション「カリブの海賊」を壮大なスケールで映画化！



の下でなら倒せますよ

呪われた海賊たちが月の光の下にいると正体を現す、という原作の設定は、このゲームでもしっかりと活かされています。影のなかにいるときは人間の姿をしていて、ソラたちの攻撃が全然効かないんですが、月の光の下に出るとゾンビみたいな姿に変わって、ふつうに倒せるんですよ。

アトランティカ



海の底にある、魚や人魚たちの楽園。トリトン王が、トライデントと呼ばれる魔法のヤリの力を使って、平和に治めている。国に災いがおよぶことを避けるため、この国に生きる者は地上の住人と関わりを持ってはいけないという厳しい掟がある。

コマンドウィンドウ



←白い貝殻と海の草花で彩られ、コマンド部分は水面のように揺れている。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

アリエル
アトランティカで一番の美声を持つ人魚。好奇心旺盛で地上の世界にあこがれている。嵐の夜に助けたエリック王子にひかれる。

エリック王子
海辺に建つ城に住む人間の王子。嵐の夜に遭難したところをアリエルに助けられた。かすかに耳に残る歌声を頼りに、自分の命の恩人を捜す。

セバスチャン
アトランティカの宮廷音楽家。アリエルのお目付役でもあるが、彼女には振りまわされっぱなし。

フランダー
アリエルの一番の親友。身体が小さいうえに臆病だが、アリエルのことになると精一杯がんばる。

トリトン王
アトランティカの国王。アリエルが地上の世界にあこがれるのを、相変わらず快く思っていない。

アースラ
悪事を働いて王宮から追放された海の魔女。かつてソラとアリエルに倒されたはずだが……？

ジェットサム&フロットサム
アースラの手下のウツボ。右目だけ光るのがジェットサム、左目だけ光るのがフロットサムだ。

ディレクター・野村哲也氏が語る アトランティカの見どころ



原作の名曲の数々を

ディズニーと言えば、やっぱりミュージカルですよね。そのミュージカルを、ちゃんとゲームとしての操作があって、なおかつ物語としても自然な感じでゲーム中に組みこめたら、という想いが以前からありまして。アトランティカなら、セバスチャンが天才音楽家という設定なので、ミュージカルパート主体のワールドにするにはうってつけだったんです。原作を知らない人でもおそらく耳にしたことがある『アンダー・ザ・シー』のような名曲の数々を、ソラやドナルドが歌うっていうのが、ちょっとおもしろい試みじゃないかなと。

ミュージカルイベントでは、ボタンの入力に成

海の王国にふたたび迫る危機 今度はミュージカルで勝負!?



⬆アトランティカの最大の特徴は、ミュージカルのミニゲームがあること。曲も複数用意されている。

⬇隠れ家で『パート・オブ・ユア・ワールド』を歌うアリエル。映画の名曲が歌声つきで楽しめる！



⬅今回は、映画でのアリエルのお相手エリック王子も登場。ふたりの恋が成就するといいが……。



⬇ミュージカルでは、曲のリズムに合わせてボタンやスティックを操作する。リズム感が重要だ。



➡アースラと戦う場面にも「GOOD」の文字が。もしかしてバトルもミュージカル形式？



『キングダム ハーツII』でのおはなし

ひさしぶりにアトランティカを訪れ、海の住人との再会を喜ぶソラたち。ところがアリエルだけは、なぜか元気がない。それもそのはず、彼女はある嵐の夜に助けた人間の王子エリックに恋をしていたのだ。もうすぐ宮殿主催のミュージカルが開かれるというのに、アリエルの想いはつのるばかり。そんな彼女に、かつてソラたちに倒されたはずのアースラが目をつけて……。

リトル・マーメイド

原作も観たい！

（1989年作品）

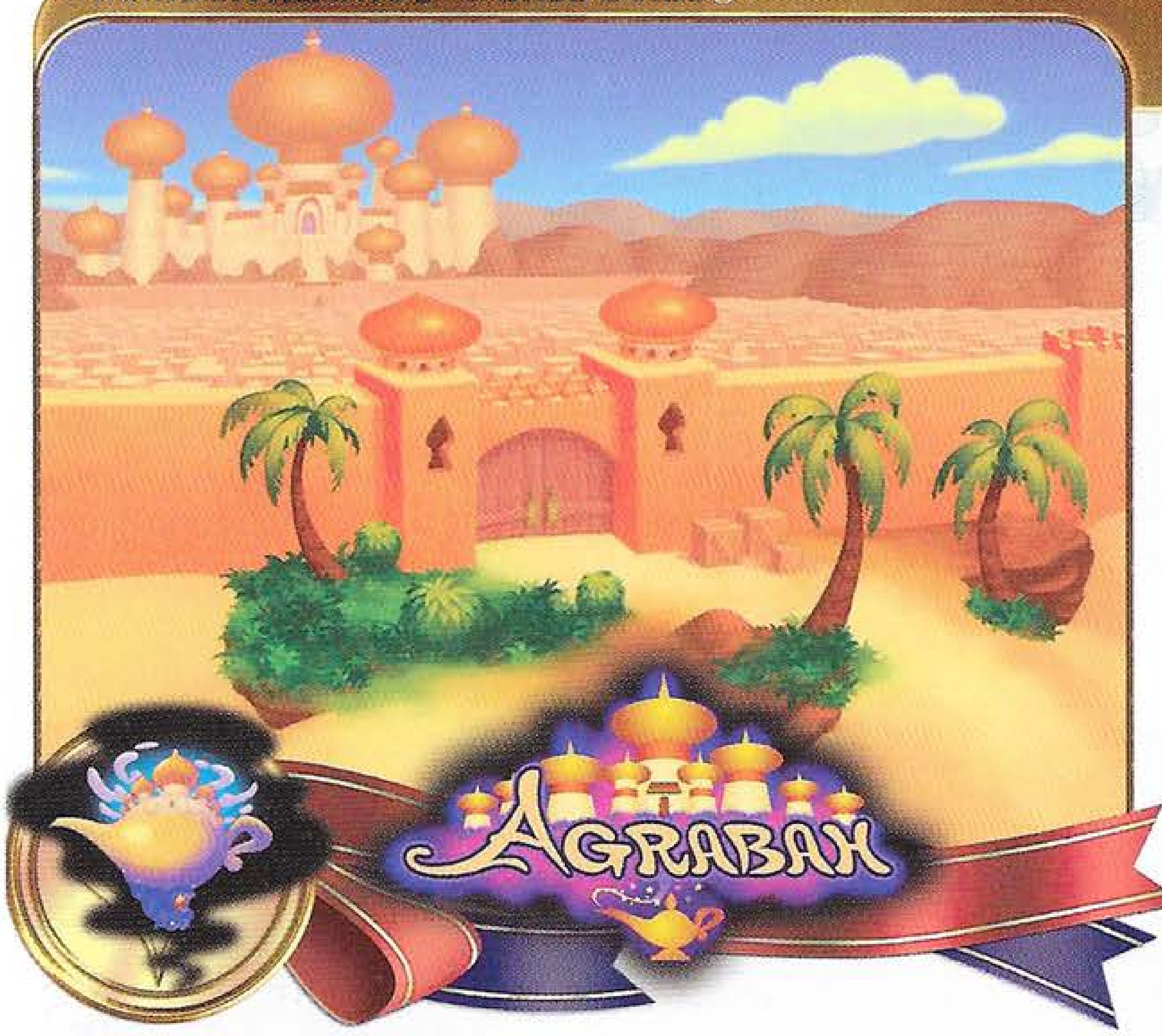
海の上の世界にあこがれる人魚姫アリエルは、ある嵐の夜に助けた人間の王子エリックに恋をしてしまう。想いをかなえるため、アリエルは海の魔女アースラに頼み、美しい声と引きかえに人間となるのだが……。珠玉のミュージカルアニメとして生まれ変わった、アンデルセン童話の不朽の名作。



ソラたちが歌います

功するとさまざまなアクションが見られるんですが、やっている本人は操作に必死で、逆に、横で見ている人のほうが画面全体の演出を楽しんでいたりするんですよね(笑)。『キングダム ハーツII』には、そうした実際に遊ぶ楽しさと横から見る楽しさの両方があると思います。

アグラバー



砂漠に囲まれた大きな都市。かつて、右大臣のジャファーが闇の者たちと手を組み、この街を支配しようとしていたが、ソラとアラジンの活躍によって平和がもどった。近ごろはふたたびハートレスが姿を見せるようになり、人々を恐れさせている。

コマンドウィンドウ



←アラビア風の装飾。「COMMAND」の書体は原作映画のタイトルロゴと同じだ。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

アラジン



貧民街に住んでいた青年。王女ジャスミンとの愛をはぐくみ、現在は王宮で暮らしているが、街のにぎやかな雰囲気が忘れられないようで……。

ジーニー



魔法のランプの魔人。アラジンのおかげでランプから解放され、自由の身に。いまは魔法のじゅうたんと旅行中。

ジャスミン



アグラバーの王女。国と自分を助けてくれたアラジンと、身分を越えて愛し合っている。

ジャファー



かつてアグラバーの右大臣をつとめた邪悪な魔法使い。1年前の冒険で、ランプに封印された。

アブー



アラジンと一緒にいるサル。アラジンとは心を通わせた親友だが、手クセの悪さがタマにキズ。

イアーゴ



ジャファーの手下だったオウム。いまは改心したと言って、ソラたちに近づいてくるが？

商人



アグラバーにお店をかまえる商人。いろいろとあやしげなものを売りに出している。

じゅうたん



魔法の力で自由に空を飛ぶ不思議なじゅうたん。ランプの魔人ジーニーとは昔からの知り合い。

ディレクター・野村哲也氏が語る アグラバーの見どころ



空飛ぶじゅうたんで戦う

前作のアグラバーは、プレイのおもしろい場所としてスタッフ間でオススメのワールドだったので、今回もそのイメージを引き継いで登場させました。新しい仕掛けも増えていて、たとえば、空飛ぶじゅうたんに乗って敵と戦うシーンは目玉のひとつですね。じゅうたんに乗っている浮遊感や爽快感を味わいながらバトルを楽しんでもらえると思います。それと、ジーニーのアクションも大幅に増えました。顔だけが大きくなったり目が飛び出したりと、凝ったアクションを見せてくれます。じつはほかにもあるんですが……それは実際にプレイしてのお楽しみということで。ジーニー

平和がよみがえった砂漠の街に ふたたびジャファーの影が!?



⬆魔法のランプに封印したはずのジャファーが復活？　ソラとアラジンの冒険がふたたびはじまる！

⬇ジャスミンを捕らえているのはまちがいなくジャファー。ジャスミンを助けることはできるのか？



⬅イアーゴは、アラジンたちとの仲を取り持ってほしいと頼んでくる。信用していいのだろうか？



⬇宝物には目がないアブー。今回も、魔法の洞窟で思わず宝石に手を出して、危険な目に……。





➡あらゆる願いごとをかなえてくれる無敵の魔人ジーニー。今回も派手な活躍を見せてくれそう。

『キングダム ハーツII』でのおはなし

砂漠の街アグラバーへやってきたソラたちの前に、かつてはジャファーの手下だったイアーゴが現れた。彼は、改心したのでアラジンたちに謝りたいと言う。さっそくアラジンを捜しに街へ行ってみると、商人からランプを盗んで怒られるアブーとアラジンの姿が。しかも、商人に返したそのランプは、ジャファーが閉じこめられているものだった。早く取りもどして封印しなければ！

原作も観たい！

アラジン

（1992年作品）

アラビアの砂漠に囲まれた神秘の都アグラバー。貧しくも心の清い青年アラジンは、自由にあこがれて王宮を抜け出した王女ジャスミンと出会い、互いにひかれ合う。だが、ひそかに国王の座を狙う右大臣ジャファーの陰謀で、アラジンは魔法のランプを取りに魔法の洞窟へ行くことに……。



シーンは目玉のひとつです

の力を借りる機会ができたら、いろいろ試してみてください。みなさんきっと驚くはずですから。

ちなみに、今回のアグラバーの物語は、『ジャファーの逆襲』という『アラジン』の続編をモチーフにしています。『アラジン』はアニメが結構あるんで、シナリオのネタには困らないですね。

ハロウィンタウン



年に一度のハロウィンを成功させるため、残りの日はすべてその準備にあてているという奇妙な街。以前は街全体が不気味な雰囲気だったが、ジャックが「ハロウィン風クリスマス」を提案したことで、いまは電灯などで華やかに飾られている。

コマンドウィンドウ



←プレゼントの箱は、敵が出現するとフタが開いてカボチャが登場！

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

ジャック


ハロウィンの仕掛け役をつとめる恐怖と悪夢の王。今回はひょんなことからクリスマスについて知り、ハロウィン風クリスマスを作ろうとする。

サリー


フィンケルスタイン博士に作られたつぎはぎ人形で、手足は取りはずしが自在。ジャックに想いを寄せており、いつも彼のことを心配している。

フィンケルスタイン


奇妙な発明ばかりするヘンクツな博士。前回は「心」を作ろうとして失敗したが、今回は……？

町長


ハロウィンタウンの町長。笑い顔と泣き顔のふたつが頭の表と裏にあり、くるくる入れかわる。

ゼロ


ジャックのペットの幽霊犬。カボチャの形をした、オレンジ色に光る鼻がトレードマーク。

ブギー


ハロウィンタウンの嫌われ者。1年前の冒険で、ソラとジャックによって倒されたはずだが？

ロック&ショック&バレル


小鬼の3人組。親分格のブギーがいなくても、彼らのイタズラ好きは変わらないようだ。

サンタクロース


クリスマスの主役。今回は、ジャックのせいでさまざまな事件に巻きこまれてしまう。

ディレクター・野村哲也氏が語る ハロウィンタウンの見どころ



今回のモーションはさらに

自分も含めて開発スタッフには、原作の『ナイトメアー・ビフォア・クリスマス』をすごく好きな人間が多いので、前作に引きつづきハロウィンタウンを出そうということになりました。で、今回は原作に近い話にして、クリスマスタウンも登場させようということになって。暗いイメージのハロウィンタウンと華やかなクリスマスタウンとのギャップがおもしろいですよ。

ジャックのモーションにもぜひ注目してほしいですね。今回のモーションは、前作よりもかなり理想型に近づきました。とくに口の動きとか、すごくいいデキですよ。そうそう、ジャックにはサ

楽しいはずのクリスマスがジャックの乱入で大混乱！



⬆ハロウィンの構想を練っていたジャックはクリスマスタウンの扉を発見。事件はここからはじまる。

⬇すっかりクリスマスに魅せられたジャックは、サンタクロースの衣装を着て大ハリキリ！





⬅今回はハロウィンタウンだけでなく、クリスマスタウンも冒険の舞台となるのだ。

⬇フィンケルスタイン博士は、またもやあやしい研究をしている模様。何事もなければいいが……。



➡ソラたちやジャックに倒されたはずのブギーが復活!? いったい誰のしわざなのだろうか？



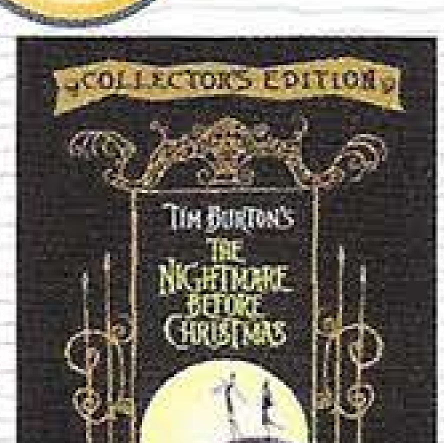
『キングダム ハーツII』でのおはなし

ソラたちがハロウィンタウンを訪れると、以前とはガラリと変わって華やかな雰囲気。じつは、毎年のハロウィンを取りしきっているジャックが、偶然目にしたクリスマスに心を奪われ、自分たちの手でクリスマスをやろうと計画したのだ。誰かをビックリさせたりゾーッとさせることを何よりも大事にしてきた彼らが、はたしてどんなクリスマスを作るのやら……？

原作も観たい！

ナイトメアー・ビフォア・クリスマス

（1993年作品）



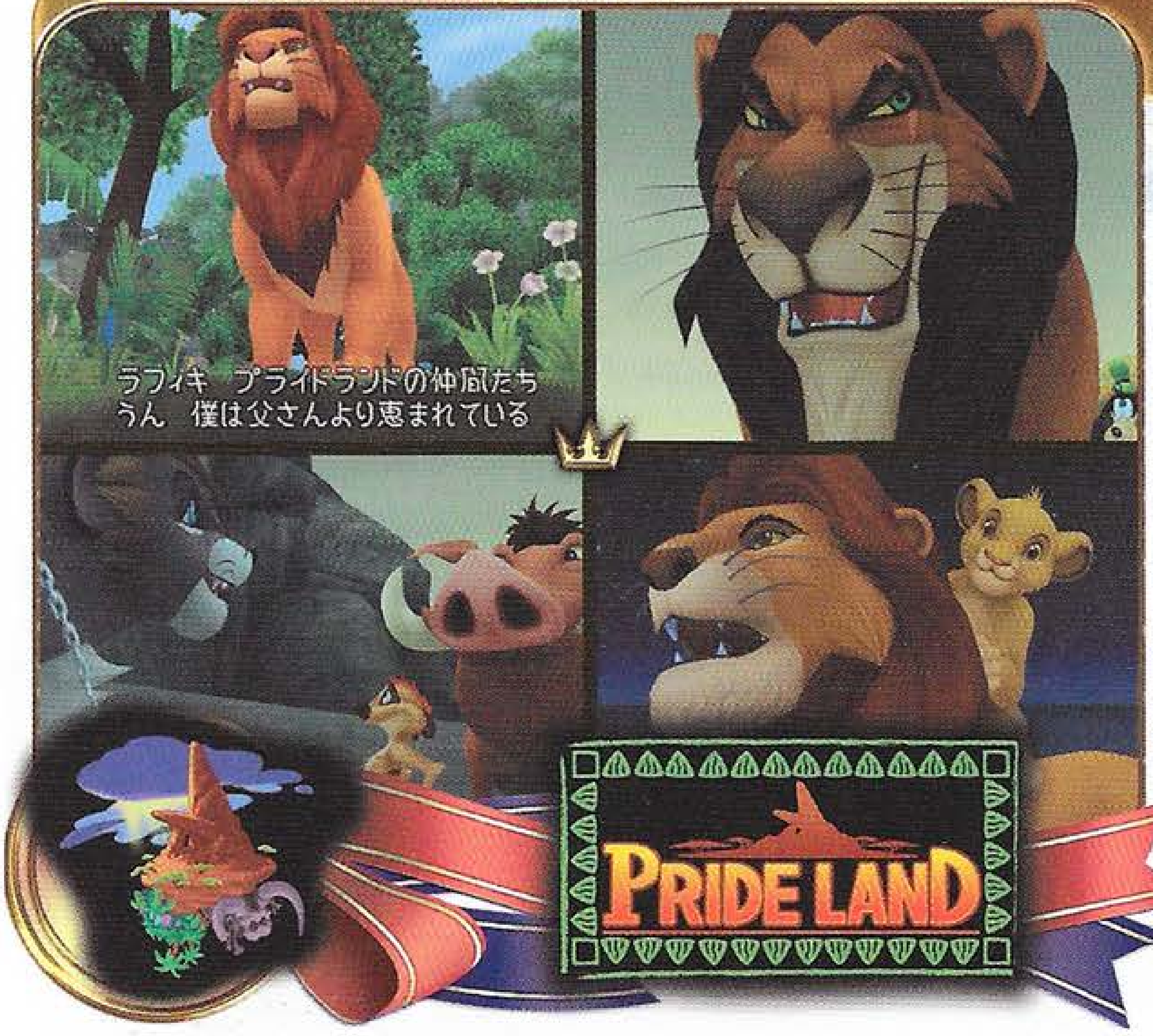
ハロウィンタウンの人気者ジャックは、ハロウィンの企画に悩んでいる途中、クリスマスタウンへと迷いこむ。はじめて目にしたクリスマスに魅せられた彼は「ハロウィン風クリスマス」をやろうと試みるが……。全編がストップモーション・アニメーションという技法で作られた意欲作。



理想型に近づきました

ンタの衣装を着せたんですけど、ソラたちの変身はハロウィンタウンバージョンだけなんですよね。サンタバージョンのソラたちも入れてみたかったんですが、今回それを思いついたときにはもう時間切れで……。もし機会があったら、どこかで出してみたいですね。

プライド・ランド



たくさんの動物たちが暮らす自然の王国。サバンナにそびえる大岩プライド・ロックを中心に豊かな大地が広がっており、代々の誇り高い王によって治められてきた。渓谷やジャングルやオアシスなど、さまざまな自然に取り巻かれている。

コマンドウィンドウ



←コマンド欄の周囲を動物のシルエットがゆっくりとまわっていく。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

シンバ

先代の王ムファサの息子で、1年前にソラたちに協力した仲間。父を目の前で亡くしたことに責任を感じて失踪中。

ナラ

シンバの幼なじみのメスライオン。幼いころに亡くなったはずのシンバがどこかで生きていると聞き、彼を捜してほしいとソラたちに頼む。

ラフィキ

プライドランドの王に仕えるヒヒの呪術師。王国を救う者に関してある予言をする。

ティモン

陽気なミーアキャット。行き倒れていたシンバを助けて以来、親友として彼と一緒に暮らしている。

プンバァ

のんびり屋のイボイノシシ。ジャングルで、親友のティモンやシンバと気ままに暮らす。

ムファサ

いまも動物たちに尊敬される先代の王。息子のシンバを助けるために亡くなったらしい。

スカー

プライド・ランドの現在の王で、ムファサの弟。ハイエナたちと手を組み圧政を敷く。

ディレクター・野村哲也氏が語る プライド・ランドの見どころ



ようやく念願のワールド

じつは前作でも入れようと思っていたワールドなんですが、キャラクターを2足歩行から4足歩行へ変えるには別のプログラムが必要だったので断念した、という経緯があったんですよ。今回は最初からスタッフのみんなが「出しましょう」と言ってくれて、ようやく実現できました。

ソラたちが変身する動物については、「アフリカにいるものじゃないとダメ」という制約もあって悩みましたね。ソラは、デザインが幼少時代のシンバに似過ぎてしまい、ディズニーからなかなかOKが出なくて苦労しました。ドナルドはザズー（原作に登場する、ムファサの右腕的存在の鳥）がモ

野生の王国プライド・ランドでは ソラたちも動物の姿に変身！



⬆プライド・ランドは動物たちだけの国。ソラ、ドナルド、グーフィーも、姿を変えてサバンナを駆ける！

⬇動物の姿になったソラは、口にくわえたキーブレードで敵と戦う。この姿のときだけの攻撃方法も？





⬅思い悩むシンバを、ティモンとプンバァが励ます。こんなときの彼らの合言葉は、もちろん……。

⬇王国の平和のため、そして真の王の資格を示すため、叔父スカーに挑むシンバ。その結末は――。



➡ピートも動物の姿でソラたちの前に現れた。スカーと手を組み、何をたくらんでいるのか？



『キングダム ハーツII』でのおはなし

プライド・ランドを訪れ、動物の姿に変身したソラたちは、メスライオンのナラと知り合う。彼女から「プライド・ランドは現在の王スカーのせいで荒れ果ててしまった」と聞き、自分たちが何とかしようと張り切る3人。しかし、この国を救えるのは真の王の資格を持つ者だけだという。どうやらその者こそ、1年前にソラたちの戦いに協力してくれたシンバらしいのだが……？



原作も観たい！

ライオン・キング

（1994年作品）

野生の王国プライド・ランドを治めるライオンのムファサは、息子のシンバに次代の王としての心がまえを説いていた。だが、ムファサの弟スカーが王国を奪い取り、シンバもプライド・ランドを追い出されてしまう。はたして、シンバは自分のなすべきことに気づき、王国を取りもどせるのか？



が出せました

チーフで、グーフィーはアトランティカでカメだったのを受けてリクガメにしています。カメはまともに歩かせると遅すぎるので、回転しながら移動するようにしました。原作の広大な世界を表現するために、3人ともほかのワールドよりもスピーディな動きができるよう工夫しているんですよ。

スペース・パラノイド



コンピュータのなかに作られたサイバースペース。ここでは情報を処理するプログラムたちが働いており、MCPと呼ばれるメインプログラムがすべてを管理している。彼らプログラムは、システムの外にいる人間のことを「ユーザー」と呼ぶ。

コマンドウィンドウ



⬅青く輝くパネルが、未来的な雰囲気。バトルのときは黄や赤色になる。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル



トロン

システムを守るセキュリティ・プログラム。サイバースペースをおびやかすMCPと戦うために改造されており、ユーザーを守ろうとする。



サーク司令官

MCPに仕え、ほかのプログラムを統率する司令官。MCPにのみ従い、その意志に添わない者は、ユーザーであってもプログラムであってもおかまいなしに始末する。







ディレクター・野村哲也氏が語る スペース・パラノイドの見どころ



レトロなコンピュータの

前作の海外版の開発中にロサンゼルスへ出張したら、ちょうどディズニーが『トロン』のゲームを作っていたんです。それの宣伝用ポスターとかをディズニーの社内のあちこちで目にしたのが、このワールドを入れようと考えたきっかけですね。全体に流れるレトロなコンピュータの感じを味わってもらえたらおもしろいかなと思って。効果音も、昔のピコピコした電子世界っぽい感じが、かえって新鮮かなと。で、今回『II』を作るとなったときに、一番最初に新ワールドとして決まったのが、このスペース・パラノイドなんですよ。

ソラのデザインに関しては、トロンと同じよう

サイバースペースに捕らわれたソラたちの運命は!?



⬆サイバースペースに取りこまれたソラたちも、まるでロボットのようなプログラムの姿に変身!

⬇サイバースペースでは、ハートレスもメカニカルなイメージに。どんな攻撃をしてくるのか?



⬇映画でおなじみのライト・サイクル・ゲームも、もちろん登場。敵を振り切ってゴールを目指せ!





⬅サイバースペースでの出来事は、外の世界にも影響を与える。「送り出された危険なプログラム」とはいったい?



➡MCPとサーク司令官もDTDに眠るデータをほしがっているらしく、ソラたちを妨害しつづける。

『キングダム ハーツII』でのおはなし

　とあるコンピュータから情報を引き出そうとしたソラたちは、MCPによりプログラムの世界に取りこまれてしまった。捕らえられた牢獄で、3人はMCPと戦うトロンと出会う。トロンはDTDというデータエリアにアクセスして、MCPに対抗する力を得ようとしていたのだ。DTDには王様やリクについての情報があるかもしれない──そう考えたソラたちは、トロンとともにデータエリアを目指す。

原作も観たい!

トロン

(1982年作品)



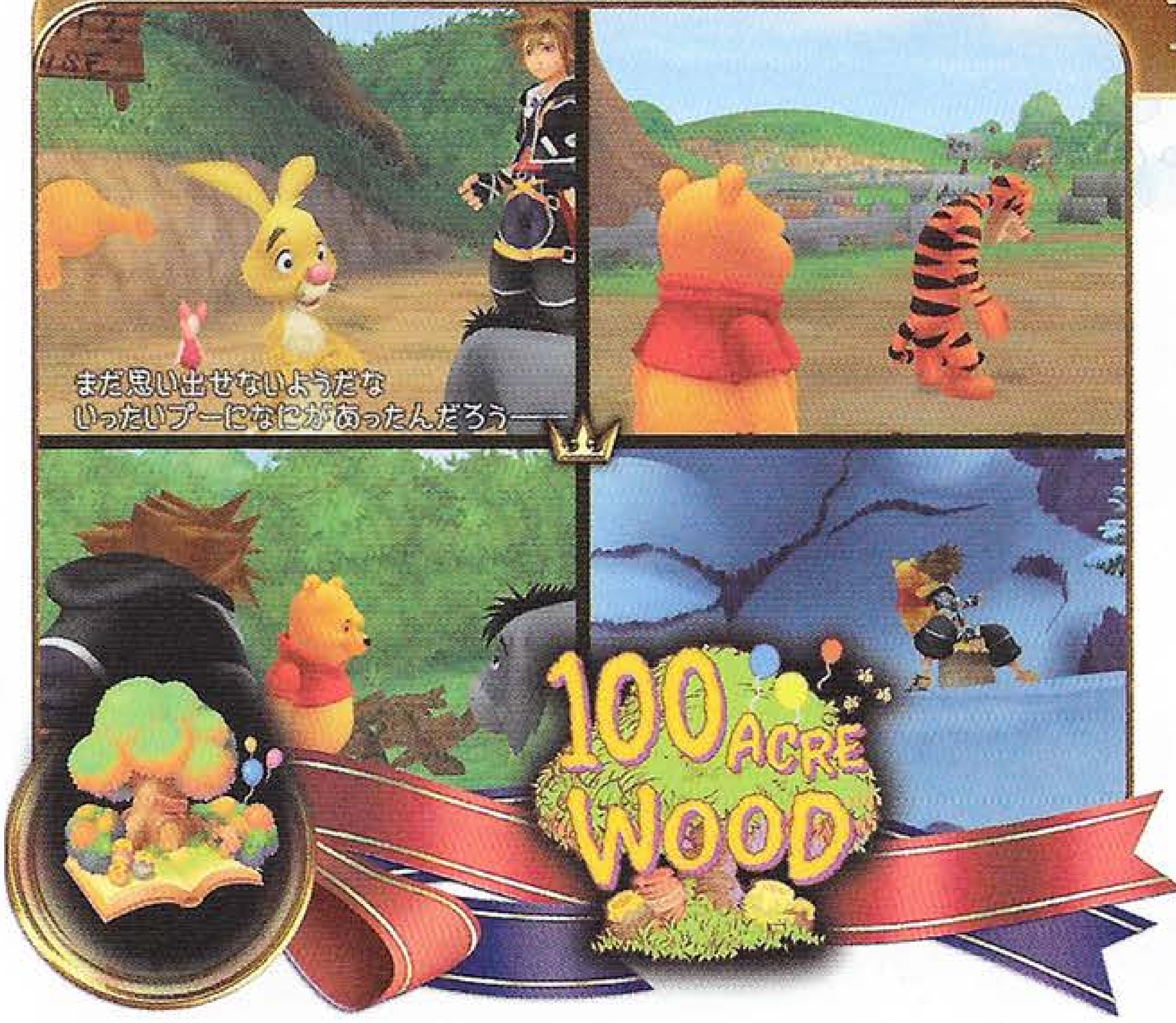
　独裁的な社長の失脚を狙った元エンジニアのフリンは、会社のコンピュータを探ろうとしてプログラムの世界へ飛ばされ、コンピュータ戦士のトロンと出会う。ふたりは協力して、システムを支配するMCPと戦うが……?　長編映画としては史上初の、CGが全編に採り入れられた作品。



感じを味わってください

な全身にピッタリの服にしちゃうと、トレードマークのトンガリヘアーがなくなってしまうので、そこだけは隠さないないようにしています。ただ、身体に入ってる電気っぽいラインがこまかくて、描くのはかなり大変でして……。その部分は、テクスチャ班にがんばってもらいました。

100エーカーの森



絵本のなかに描かれたお話の世界。広大な森には、プーをはじめとする森の仲間たちが楽しく暮らしている。本自体は、1年前とはちがって、みんなの家や丘などが飛び出す仕掛け絵本になっており、新たに追加されたお話もあるようだ。

コマンドウィンドウ



←森に茂る木や、プーが大好きなハチミツのツボで飾られている。

CHARACTER FILE
キャラクターファイル

プー



ハチミツが大好きな、のんびり屋のクマ。森の仲間たちやソラと仲良しだったが、とあることが原因で、みんなのことを忘れてしまった。

ピグレット



臆病な性格の子ブタで、プーの一番の親友。記憶をなくしてしまったプーのことを誰よりも心配していて、なんとかもとにもどってほしいと願っている。

ラビット



苦労の絶えない、森のまとめ役のウサギ。プーの記憶を取りもどす方法をいろいろ考える。

イーヨー



おとなしいロバ。いつもユウウツそうだが、彼なりにプーのことを心配しているらしい。

ティガー



ジャンプが大好きなトラ。自分のジャンプを見せて、プーの記憶を取りもどそうとする。

オウル



森一番の知恵者。みんなの相談役だが、長話が好きで、いったん話し出すとなかなか止まらない。

カンガ&ルー



ティガーと仲良しのカンガルーの母子。プーのウワサを聞きつけて、薬を用意してくれる。

ゴーファー



せっかちで気の短いジリス。いつもどこかしらで穴を掘っているほど、穴掘りが好き。

ディレクター・野村哲也氏が語る 100エーカーの森の見どころ



前作以上にミニゲームが

前作のときは、ミニゲームのことを想定せずにマップを作っていたから、実際にミニゲームを組みこむときにマップ的な制約が多くて大変だったんです。でも、今回は最初からミニゲームの舞台としてマップを設計していたので、自由に作れたぶん、前作以上におもしろいミニゲームがそろったように思いますね。なかでも『ハチミツスライダー』は、途中で森から絵本の上の世界へ飛び出したりするのが、まるでディズニーランドのアトラクションのような雰囲気に仕上がっていて、僕自身すごく気に入っているんですよ。

物語のほうも、『プーさんと大あらし』とか『ク

友達を忘れてしまったプー 失われた記憶を取りもどせ！



⬆ソラに「どこかの誰かさん」と呼びかけるプー。どうしたら、ソラや友達のことを思い出すのだろう？

⬇強い風に吹かれ、ピグレットが飛ばされてしまった！『プーさんの大あらし』のワンシーンだ。



⬅今回も、森にはさまざまなミニゲームが用意されている。プーたちと一緒に挑戦しよう！



⬇またしてもラビットの家の入口に詰まったプー。おなじみのシーンは、今回もバッチリ再現されている。



➡カンガやゴーファーといった、前作では姿を見せなかった森の仲間も登場するのだ。



『キングダム ハーツⅡ』でのおはなし

1年前の冒険で仲良くなったくまのプーさんの絵本を見つけ、さっそく100エーカーの森に入りこむソラ。プーとひさしぶりに再会して喜んでいたが、それもつかの間、いきなり本の外の世界へ飛ばされてしまう。急いでソラが森へもどってみると、プーは森の友だちのこともソラのこともすっかり忘れていた。いったいどうすれば、プーの記憶はもとにもどるのだろう……？

おもしろいです

リストファー・ロビンを探せ！』といった原作のエピソードがいろいろ盛りこまれています。プーさんのファンなら、何度もニヤリとさせられるんじゃないですかね。開発チームのなかにディズニー好きの人間が多いというのが、みなさんによく伝わるワールドだと思います。

原作も観たい！

くまのプーさん

（1977年作品）

くまのプーさんと100エーカーの森の仲間たちが織りなす、おかしくも心温まる物語。プーがハチミツを食べすぎて事件になる『プーさんとはちみつ』、森に大嵐がやってきてみんなで助け合う『プーさんと大あらし』、ティガーが巻き起こす騒動を描いた『プーさんとティガー』の3編を収録している。



Column

ソラやリクの故郷デスティニーアイランドも登場！



これまでのページで紹介したワールドのほかに、ソラとリクの故郷であるデスティニーアイランドも、とあるイベントで登場する。そのイベントのなかでは、ちょっと成長したカイリとセルフィの会話シーンを見ることができるのだ。





カイリ

ソラやリクの幼なじみで、鍵と鍵穴に関わる7人のプリンセスのひとり。ソラたちの活躍で無事に島へもどったあとは、みんなの遊び場だった離れ小島からなぜか足が遠のいていた。

⬇学校帰りなのか、制服姿のカイリとセルフィ。遊び場だった離れ小島にも、最近は行っていないらしい。





⬅カイリは、リクのほかにもうひとり、仲良しの"男の子"がいたと言う。セルフィは全然覚えていないようだが……。



セルフィ

ソラの故郷に住む少女。以前はティーダやワッカとよく遊んでいたが、彼らが別のことに熱中するようになってからは、少し寂しい思いをしている。



⬆いつかきっと、再会できる日がくる――遠い目をしながらカイリが思い浮かべているのは誰？



Chapter 3
物語のおさらい
～『キングダム ハーツ』～

Story of KINGDOM HEARTS

『キングダム ハーツ』の物語

デスティニーアイランドという島に住む、明るく元気な少年ソラ。彼は幼なじみのリクやカイリとともに、イカダを作って外の世界へ旅立とうとしていた。しかし、ある日突然、住んでいた島が闇に飲まれ、ソラはふたりと離ればなれになってしまう。

鍵のような剣"キーブレード"を手に外の世界へ放り出されたソラは、ドナルドとグーフィーに出会う。ディズニーキャッスルからやってきたという彼らは、いなくなった王様を捜していた。ソラはリクとカイリ、ドナルドたちは王様――それぞれの大切な人を捜すため、3人は一緒に冒険をはじめる。

冒険をつづけるうちに、あちこちの世界の危機を知るソラたち。それぞれの世界には"鍵穴"があって、そこから"ハートレス"と呼ばれる闇の化け物が入りこみ、世界をつぎつぎと闇に消しているのだ。それを防ぐことができるのは、キーブレードの持ち主しかいない。"鍵"を持つ勇者としての使命に目覚めたソラは、各地の鍵穴を閉じていく。

あちこちで混乱をもたらしていたのは、魔女マレフィセントをリーダーとする各世界の悪者たちだった。彼らは、ハートレスを使ってそれぞれの世界を混乱させ、鍵穴から闇の力を得ようとしていたのだ。マレフィセントたちの最終的な目的は、真の闇が眠るという"世界の中心"の扉を開くこと――そのために彼らは、いろいろな世界から"プリンセス"と呼ばれる者をさらい、ソラたちの行動を邪魔しようとする。

マレフィセントの計画には、なんとリクも加担していた。心を失ったカイリをどうにかして救いたいという必死な気持ちや、新たな仲間を見つけて勇者のようにふるまうソラへの複雑な想いから、しだいに闇に引きこまれていったのだ。

冒険のなかで心のつながりの大切さを学びながら、"闇のなかの光"を信じて、一歩ずつ進むソラ。親友リクとの対立を乗り越え、最後の扉の前に立つとき、はたして何が起こるのか……？

キーワード KEYWORD

【ハートレス】

人の心の闇に反応して襲ってくる、闇の化け物。「心なきもの」の名前どおり、心を失った者はハートレスとなる。自然に発生したものと、アンセムに生み出されたものがあり、後者は体に独特なマークを持つ(→P.154)。一説に、ハートレスとは闇にとらわれて肉体から離れた心が変化したものであり、肉体は別の形で残るとも言われる。

【キーブレード】

鍵の形をした不思議な剣。単に"鍵"と呼ばれる場合もある。ハートレスを倒すことができるほか、各世界の鍵穴を呼び出し、閉じる力を秘める。持ち主は「キーブレードの(光の)勇者」と呼ばれるが、心が強くなければキーブレードの持ち主とは認められない。なお、キーブレードは複数存在する。

【闇のキーブレード】

プリンセスたちの心でできたキーブレード。人の心を闇へと開かせる力を持つ。また、プリンセスたちが出現させた、"キングダムハーツ"に通じる扉の鍵穴を開くこともできる。

Point of Story

物語のポイント



Point 1
異なる世界と鍵穴

『キングダム ハーツ』の物語では、さまざまな世界が独立して存在している。世界にはそれぞれの世界の心につづく扉の鍵穴があり、鍵穴を通じてハートレスや闇の力が入りこんでくると、その世界は闇に消えてしまう。これを防ぐために、ソラはキーブレードで鍵穴を閉じていく。

鍵穴が開いた状態は、その世界が滅びる危険性をはらんでいるが、同時に、異なる世界と自由に行き来できるようにもなっている。最後の扉を閉じるまでのわずかなあいだながら、ソラは異なる世界で住人たちと触れ合い、互いに心をつなげて、自分の力としていくのだ。



Point 2
大切な人との心のつながり

ソラはリクとカイリを、ドナルドとグーフィーは王様を――パーティーメンバーのそれぞれが大切な人を捜す本作では、相手を想う気持ちと、互いの心のつながりが、何度もクローズアップされる。冒険を通じてさまざまな心のありかたに触れ、仲間との絆を深めていくソラ。そうやって彼なりに得た「心のつながり」が、闇のなかで己が消えかかったときや、大切な人と遠くに離れてしまったときに、重要な役割を果たす。



Point 3
“闇のなかの光”とは

本作の物語には、闇と光との戦いも描かれている。それは、単に「闇の存在であるハートレス」と「キーブレードという光の力を持つソラ」との戦いではなく、心のなかの闇と光の戦いでもあるのだ。

闇に世界が飲まれるのを防ごうと各地をまわるうち、ソラはしだいに気づく。その人が抱える欲望やうらみなどの暗い心が、闇となって本人や周囲を飲みこんでいくことに。そして、それを救うすべもまた、心のなかにあるということに……。絶対的な闇と立ち向かうための“闇のなかの光”とは何か――それが、本作の大きなテーマとなっている。

【プリンセス】
全部で7人いる、「闇なき心」を持つ女性。“キングダムハーツ”に通じる扉を開くことができるため、扉の奥の闇の力を求めるマレフィセントたちにさらわれた。カイリもプリンセスのひとり。

【グミシップ】
異なる世界間を行き来するために必要な船。世界同士をへだてている壁と同じ物質「グミブロック」で作られる。

【“キングダムハーツ”】
“世界の中心”とも呼ばれる、各世界の心がつながる場所。ハートレスはここへ回帰するために各世界の扉を開こうとし、アンセムはここにすべての闇の根源――真の暗闇が眠ると信じている。キングダムハーツに通じる扉は、光側と闇側の両方からキーブレードを使わなくては閉じられない。

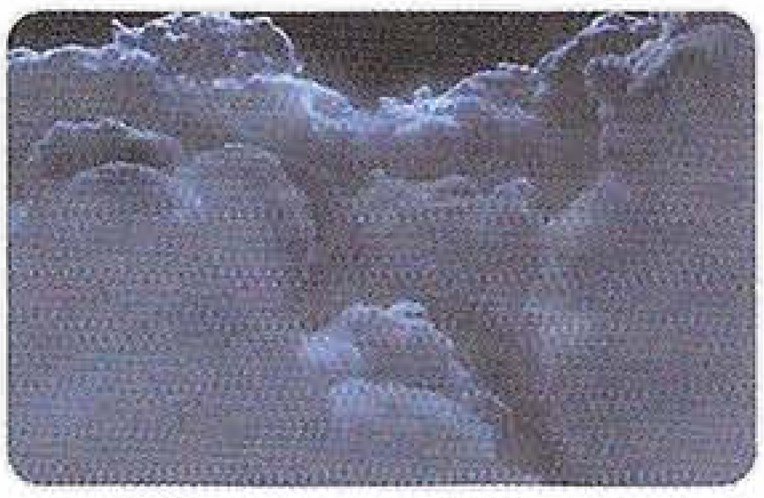
DISNEY SQUARE ENIX KINGDOM HEARTS キングダム ハーツ

オープニング
Opening

Thinking of you, wherever you are.
We pray for our sorrows to end, and hope that our hearts will blend.
Now I will step forward to realize this wish.
And who knows:
starting a new journey may not be so hard or maybe it has already begun.
There are many worlds, but they share the same sky——one sky, one destiny.

この世界のどこかにいるあなたへ——
すべての悲しみが消えるようにとか、すべての心がつながるようにとか、
願うだけでは届かない想いを叶えるために、私は進もうと思っています。
新しい旅立ちは、意外に簡単なことかもしれない。
もしかしたらそれは、もう始まっているのかもしれない。
この空がつなぐ世界で辿り着く場所は一緒だと信じています。





やがて訪れる波乱を思わせるかのように
わき上がる、雷をともなった漆黒の雲。



水に満たされた不思議な空間を、ソラは
ひとり目を閉じて、流されるように漂う。



俺にはよく分からないんだ──漠然とし
た不安を胸に、少しずつ沈んでいくソラ。



下へ、下へと深く沈み、ついに水底へた
どり着いたかと思うと──。



ハッとしてソラは目を開ける。気づくと、
そこはデスティニーアイランドだった。



照りつける太陽のまぶしい光に手をかざ
しながら、ソラはふと視線を動かす。



見れば、目の前の海のなかに、リクがこ
ちらに背中を向けて立っていた。



親友を見つけて思わず笑顔になり、ソラ
は、リクのほうへと駆け出そうとする。



その矢先に、足元の海水が見る間に引い
ていく。驚き、リクのほうを見るソラ。



先ほど引いた海水がとてつもない高波と
なって、リクのほうへ押し寄せてきた。



背丈を超える波が迫りくるのも気にとめ
ず、リクはソラのほうを振り返る。



まるでどこかへ誘うように、ソラに手を
差し伸べるリク。駆け寄るソラだが……。



勢いよく押し寄せてきた高波にさらわれ、
リクともども海中に引きこまれてしまう。



海のなかでも顔色ひとつ変えず、なおも
ソラに向かって手を差し出すリク。



ソラはリクの手を取ろうと必死に泳ぐが、
あと一歩のところでつかめない。



またしても波に流されたソラは、いつしか夕焼けの海に立っていた。



すっかり朱に染まった海。浜辺ではカイリが、ソラに明るく手を振っている。



ソラもカイリにほほえみ返し、彼女の待つ浜辺へ、水をかきわけながら近づく。



浜辺にたどり着いたソラと笑い合うカイリだが、その顔からふいに笑みが消える。



見上げると、流星雨のなかをもうひとりのソラが、まっさかさまに落ちてくる。



驚いて、もうひとりのソラが落下してくる様子を見つめるカイリとソラ。



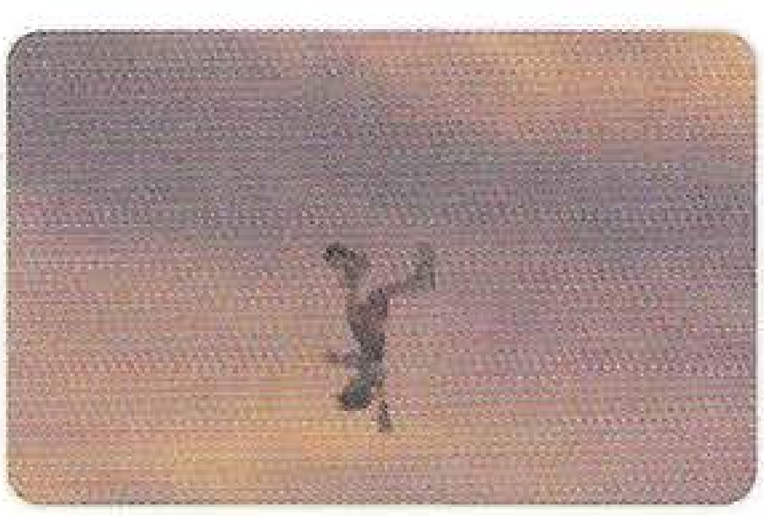
みるみるうちにもうひとりのソラは、浜辺にいるソラのほうへと迫っていく。



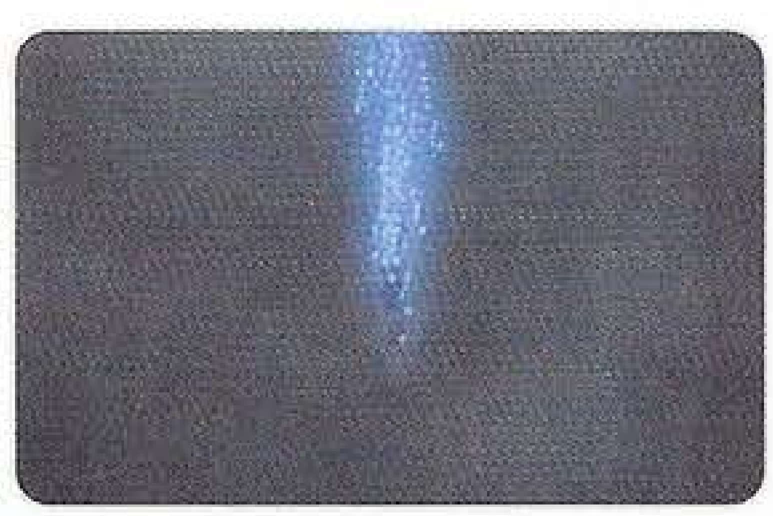
ふたりのソラがぶつかる！――思わずソラに向かって手を差し出すカイリ。



のけぞったソラの身体は、海とも空ともつかぬ空間へと吸いこまれていき……。



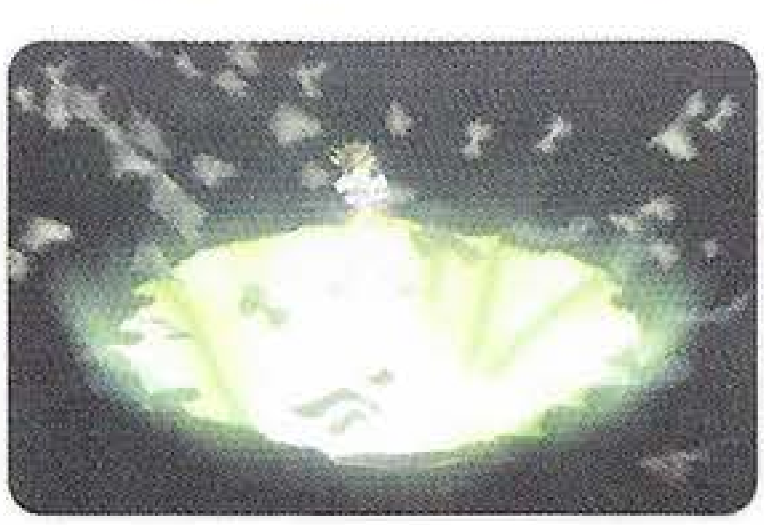
浜辺のソラと落ちてきたソラはひとつになって、夕焼けの海へ投げ出される。



最初に漂っていた青く暗い水中へと舞台が移り、ソラはふたたび沈んでいく。



光に照らされ、ゆっくりと目を開けるソラ。そこは、闇の広がる水底だった。



ソラが一歩踏み出すと、底に広がっていた闇が純白の鳩となって飛び立っていく。



無数の鳩が、闇を切り開くがごとくいっせいに飛び去るのを、静かに見守るソラ。



あとには、巨大なステンドグラスが、やわらかな光を放っていた……。

MAIN STORY 0 ダイブ・トゥ・ハート

夢の世界ダイブ・トゥ・ハート

夢でソラが訪れたのは、闇のなかにステンドグラスの床が輝く世界。その不思議な世界を、謎の声に導かれながら進んでいくと……。



水のなかを漂ううちに、ソラはステンドグラスが照らす不思議な空間に降り立った。さあ歩き出してごらん——そう呼びかけてくる謎の声。



キミはどんな力を求め、そのためにどの力を差し出すの?——声にうながされ、台座の上の武器を選んで手に取るソラ。



すると足元から、影のような化け物たちが現れた。この先ソラは、自分の力を狙うものと戦わなければならないらしい。



さらに奥へ進むと、ティーダ、セルフィ、ワッカが、一番大切なものは何か、何がしたくて何を恐れているのかと尋ねてくる。



キミが扉を開く日は遠くて近い——声にあと押しされて光の階段をのぼると、足元の影が巨大な化け物となって襲ってきた。



引きつづき、床に広がっていく闇に飲まれるソラ。恐れないで、その扉を開くのはキミなんだ——謎の声が響くなか、意識はしだいに遠のいていき……。

CONVERSATION 会話

謎の声(※1):残された時間は少ない。僕はもう、戻れない(※2)。けれど急がないで。恐れないで。扉はまだ閉ざされている。さあ、歩き出してごらん。ここまで来られるかい——?

CONVERSATION 会話

謎の声:光に近づけば近づくほど、キミ自身の影は大きくなる。けれど恐れないで。そして、忘れないで——
(ソラの影がダークサイドとなって襲ってくる。戦うソラ)
謎の声:——だけど、恐れないで。キミは、世界で一番強い武器をもっている。だから、忘れないで。その扉を開くのは、キミなんだ——

NOTES

※1) 謎の声
ここでソラに呼びかけているのは王様だ。ダイブ・トゥ・ハートでは、ソラの夢を通して王様がソラを導き、冒険への心がまえを説いている。
このあとも、ソラがはじめてキーブレードを手にしたとき(→P.95)や、エンド・オブ・ザ・ワールドで最後の扉をくぐる直前(→P.139)などに、王様の声らしきものがソラの耳に響く。そのさい周囲の者には聞こえていないことからもわかるように、王様はソラの心に直接語りかけているのだ。

※2) 僕はもう、戻れない
この時点ですでに王様が、闇の世界側からキーブレードで扉を閉じるために闇の世界を訪れていることを示している。ここで浮かび上がる謎が、王様はどうやって闇の世界へ行ったのかということ。闇の者なら闇の扉をくぐって行けるが、王様はそうではない。どうやら、闇の世界を訪れる方法がほかにもあるようだ。

外の世界を夢見て

ここは太陽の光降りそそぐ島、デスティニーアイランド。幼なじみのソラ、リク、カイリは、島の外の世界にこぎ出そうと、イカダ作りにいそしむ。



カイリに起こされ、影のような化け物と戦う夢から覚めるソラ。気づくとそこは、自分たちがいつも遊んでいるデスティニーアイランドの離れ小島だった。



陽気に誘われて昼寝していただけ？　ただの夢とも思えない不思議な世界にいたことを懸命に説明するソラだが、カイリは取り合わない。



夢で見た不思議な場所について語るうち、外の世界に思いをめぐらせるふたり。昔はよその世界にいたカイリだが、そのころのことは覚えていないという。



死ぬまでには外の世界を絶対に見たい――漠然としたあこがれを語るソラ。この島にいるだけで幸せだというカイリも、一緒に行こうとソラにほほえむ。



そこにリクもやってくる。今日は、その「外の世界」に出るためのイカダを作っていたのに、ソラとカイリは作業をすっぽかしていたのだ。

CONVERSATION 会話

ソラ：わわッ！（いたずらっぽく笑うカイリを見て）おどかすなよ、カイリ。
カイリ：そっちが勝手におどろいたんじゃない。そろそろさぼる頃だと思ったんだよね、ソラは。
ソラ：ちがうって！　あの真黒い奴が俺を呑みこんで、息ができなくなって――（ゴツンとカイリに頭をたたかれ）痛ェ。
カイリ：まだ目がさめない？
ソラ：夢じゃなくて――。夢だったのかなあ。知らない世界でさ、へんな場所でさ。
カイリ：はいはい。
ソラ：なぁ、カイリ。カイリが子供の頃にいた街（※1）ってどんなところだった？
カイリ：おぼえてないよ。前にも言ったでしょ？
ソラ：思い出したかと思って。
カイリ：ぜんぜん。
ソラ：帰りたくならないか？
カイリ：私はここで幸せだから――
ソラ：そうか。
カイリ：でもね。見てみたいって気はするな。
ソラ：俺も見たいんだよなあ。この世界以外にも世界があるんなら、死ぬまでには絶対見たい。
カイリ：じゃあ、一緒に行こうね。
リク：おいおい、俺は仲間はずれかよ。（姿を見せる）しかも――真面目にイカダ作ってるのは俺だけだ。カイリも一緒にさぼってたろ。
カイリ：バレたか。じゃあ、みんなで仕上げちゃおう。ね、向こうまで、競走。
ソラ：えー？
リク：なんだよそれ――
カイリ：よーい、ドン！

NOTES

※1）カイリが子供の頃にいた街
カイリは、ソラやリクのように最初からデスティニーアイランドにいたのではなく、ホロウバスティオンの出身。ホロウバスティオンがアンセムの闇の力で滅ぼされたとき、「キーブレードの勇者」を求めるアンセムの手で外の世界へ送り出されたのだ（→P.155）。だがカイリ自身も、ソラたちも、そのことを知らない。



ソラ、リク、カイリの3人がイカダの材料をすべて集め終わったとき、もう日は暮れかけていた。3人は木の枝に腰かけ、夕日をながめながら語り合う。



「別の世界に行ったら何するの?」──カイリの問いかけにリクは答える。自分がここにいる理由を知りたい、自分から動かなければ何も動かない、と。

CONVERSATION 会話

ソラ：海の果てまで行ったら、カイリの元の世界があるんだよな。
リク：それはわからない。でも行ってみないと、わからないままだ。
ソラ：イカダでどこまで行けると思う?
リク：さあな。ダメだったら別の方法を考えるさ。
カイリ：ねえ。リクは、別の世界に行ったら何するの? ソラみたいに、見れば満足?
リク：実はそんなに考えてない。ただ──。俺は、俺たちがどうしてここにいるのか知りたい。他に世界があるのなら、どうして俺たちは、ここでなくちゃダメだったんだろう? 他に世界があるのなら、ここは──そう、大きな世界の小さなカケラみたいなものだから──。どうせ、カケラだったら──ここではない、別のカケラでもかまわないわけだよな?
ソラ：(おもしろくなさそうに寝転がり)わかんねぇ。
リク：そういうことだ。じっと座っていても、何もわからない。自分で動かないと、何も変わらない。同じ景色しか見えないんだ。だから動くんだ。
カイリ：リクって、いろんなこと考えてるんだね。
リク：カイリのおかげさ。カイリがこの島に来なかったら、俺、何も考えていなかったと思う。ありがとう、カイリ。
カイリ：(笑って)なんだか照れるなあ。



リクの言葉に感心するカイリ。自分の視野が広がったのはカイリのおかげと素直に口にするリク。ふたりの話を聞き、ソラは複雑な気持ちになる(※2)。



日もとっぷり暮れて、家路を急ぐソラ、リク、カイリの3人。そのときリクがソラに、星の形をした木の実を投げてよこす。「これが欲しいんだろ?」

CONVERSATION 会話

リク：ソラ。(ソラにパオプの実を投げて)おまえ、これが欲しかったんだろ。
ソラ：パオプの実──
リク：『その実を食べさせあったふたりは必ず結ばれる──どんなに離れていても、いつか必ず』(ソラを追い越しながら)ためしてみたかったんだろ?
ソラ：な、なに──
(笑いながら走り出すリク。ソラはパオプの実を投げ捨ててリクを追いかける)



リクがソラによこした木の実は、「それを食べさせあったふたりはかならず結ばれる」と島に古くから伝えられるパオプの実(※3)だった。



カイリに対する自分の気持ちを見透かされたようで、思わずあわてるソラ。だがリクは、そんなソラを見て、笑いながら先に行ってしまうのだった。

NOTES

※2) ソラは複雑な気持ちになる

単なる好奇心から外の世界を見たいと思っているソラに対し、しっかりした考えを持って外の世界に出ようとしているリク。また、そのきっかけがカイリだということや、彼女への感謝もさらりと口にする。そんなふうに大人びていて、自分より一歩先を行くリクのことを、ソラも認めざるを得ない。

※3) パオプの実

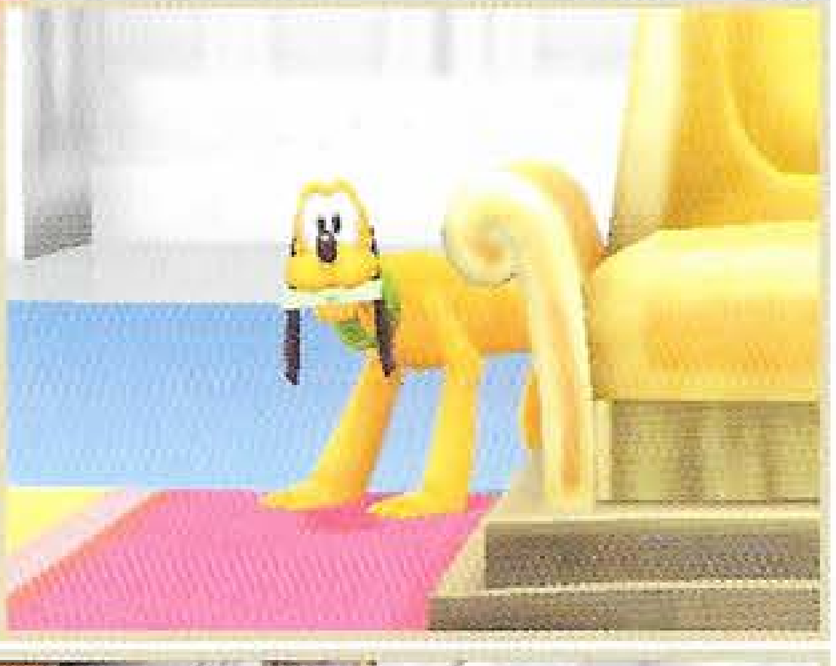
「その実を食べさせあったふたりは必ず結ばれる」──ソラがこの言い伝えをカイリとふたりで試したいと思っていたことは、秘密の場所で岩壁の絵に手を加える場面で、より明らかになる(→P.92)。

王様失踪！

そのころ、世界全体を見守る王様が住む世界――ディズニーキャッスルでは、王様が突然いなくなってしまった。どうする、ドナルドとグーフィー？



ここはディズニーキャッスル、偉大なる王様が住むお城。今日も今日とて側近のドナルドが、朝のあいさつに訪れる。



ところが、部屋に入ると王様がいない！　ドナルドは、王様の愛犬プルートが預かっていた手紙を夢中で読みはじめる。

たいへんダア〜〜！





あわててグーフィーのもとへ駆けつけたドナルド。「ミニー王妃にもドナルドの恋人デイジーにも秘密だ」と切り出すが……。



その会話は王妃とデイジーには筒抜けだった。どうやら、最初からキチンと事情を説明する必要がありそう？

CONVERSATION 会話

ドナルド：グーフィー騎士隊長！　たいへんだ！
（全然起きようとしないグーフィーにサンダーを放つドナルド。グーフィー、何事もなかったように目覚める）
グーフィー：やあドナルド、おはよう。
ドナルド：た、た、たいへんだ！　誰にも言っちゃダメだぞ！
グーフィー：ミニー王妃？
ドナルド：王妃でもダメ！
グーフィー：デイジーも。
ドナルド：（首をはげしく横に振り）トップシークレット！
グーフィー：おはようございます。
（ドナルドがおそるおそる振り返ると、そこにはミニー王妃とデイジーがいる。あわてるドナルド）

MAIN STORY 3 デスティニーアイランド

秘密の場所での奇妙な体験

旅立ちの準備を進めていくソラ、リク、カイリ。その途中、自分たち3人の"秘密の場所"に立ち寄ったソラは、不思議な人物と出会う……。



ソラ、リク、カイリの3人は、昨日に引きつづき旅の準備に大忙し。イカダはほとんど完成したため、今日は、イカダに積みこむものを集めるのだ。



まだ決めていなかったが、イカダの名前はどうしよう? リクは「ハイウィンド」、ソラは別の名前がいいと言い、ふたりは浜辺で競走して決めることに。



ソラは、自分が勝ったらイカダの船長になると宣言。それに対してリクは「勝った方がカイリとパオプの実を食べさせあう」と言い、ソラをドキリとさせる。



とまどいながらリクと競走するソラ。しかし勝負がつくと(※1)リクは、さっきの言葉は冗談だと流し、いつもと同じくソラを子どもあつかいするのだった。



気を取り直して、ソラはカイリに頼まれていた食料集めに取りかかる。一方カイリは、そんなソラを待ちつつ、サラサ貝で旅のお守りを作っていた。

CONVERSATION 会話

リク：なあソラ、そういやまだ俺たちの船に名前をつけてなかったな。俺は…そうだな…ハイウィンドなんてどうだ? ソラならどんな名前をつける?
(イカダの名前の入力場面になる。初期設定はエクスカリバー)
ソラ：俺? 俺はええと…エクスカリバー!
リク：よーし、それじゃ…。
ソラ：やるか?
リク：いつものな!
カイリ：(姿を現し)またやるの? じゃあ、私が審判してあげる。
リク：ルールはいつも通り。どのルートを通ってもいい。あの木にタッチして先にここまで帰ってきた方が勝ちだ。

CONVERSATION 会話

ソラ：俺が勝ったら船長な! おまえが勝ったら——
リク：カイリとパオプの実、食べる。
ソラ：は?
リク：いいだろ? 勝った方がカイリとパオプの実を食べさせあうんだ。
ソラ：な、何言って——
カイリ：いい? 位置について!

CONVERSATION 会話

カイリ：これ? サラサ貝のアクセサリー(※2)つくってるの。昔の船乗りはみんなサラサ貝を身につけてたから。旅の無事のおまもりなんだって。ほら、見て。(作りかけのお守りをソラに見せる)もし旅の途中で誰かが迷子になっても、必ず同じ場所に戻れるように。3人がいつまでも一緒にいられるようにね。

NOTES

※1) 勝負がつくと
リクとの浜辺の競走『ビーチレース』。これにソラが勝っても負けても、リクの余裕のあるひとことにソラがムッとする。
●ソラが負けた場合
リク：約束通り、イカダの名前はハイウィンドだからな。
●ソラが勝った場合
リク：イカダの名前くらいでムキになるなんて、ソラらしいな。

※2) サラサ貝のアクセサリー
ここでカイリが作っているサラサ貝のお守りは、ソラが最後の戦いに向かうときにカイリから渡されることになる(→P.130)。なお、お守りについてカイリがくわしく説明するのは、ファイナルミックス版(以下、FM版)のみ。



カイリに頼まれた食料を探す途中で、ソラは木の根元にある洞窟を訪れた。そこは、自分とリク、カイリだけが知っている“秘密の場所”なのだ。

ふとソラは、洞窟の岩壁に描かれた自分とカイリの似顔絵に目をとめる。それは幼いころにカイリとふたりで描いた、お互いの顔だった。





こっそり落書きに手を加え、自分がカイリにパオプの実を食べさせる絵（※3）に変えてしまうソラ。誰にも内緒で立ち去ろうとしたそのとき……。



奇妙な気配にソラが振り向くと、いつの間にかそこにはローブをまとった謎の人物（※4）がいた。「この世界は繋がった」——彼は意味深なことをつぶやく。



外の世界からきたのか？　ソラがくわしく聞こうとするも、ローブの男はかき消えるようにいなくなる。そうこうするうち、いつしか日は暮れていた。



リクや自分が変わっても、ソラは変わらないでね——夕日をながめながら口にするカイリ。いつにない彼女の様子にドギマギしつつ、ソラの1日は過ぎていく。

CONVERSATION 会話

ソラ：だ、誰？
ローブの男：この世界の扉を見に来た。
ソラ：はあ？
ローブの男：この世界は繋がった。
ソラ：あんた、何言ってるんだ？
ローブの男：闇と繋がった世界——まもなく光を失う世界——
ソラ：気味悪いこと言うなよ。誰だか知らないけどな——（ふと気づき）あんた、どっから来たんだ!?
ローブの男：おまえがまだ知らぬ、扉の向こう。
ソラ：他の世界から来たんだな！
ローブの男：おまえには何もわかるまい。おまえは何も知らない。
ソラ：俺はこれからいろいろ知るんだよ。準備だってしてるんだからな！
ローブの男：何も知らない者が何を見ても——そう、何も理解できまい。
（ソラが扉に気を取られているスキに男は消える）

CONVERSATION 会話

カイリ：リク、ちょっと変わったね。
ソラ：どこが？
カイリ：ええと——
ソラ：気のせいだよ。
カイリ：ねえ、このままイカダに乗ってさ、ふたりだけで行っちゃおっか。
ソラ：え？
カイリ：（笑って）なんてね。
ソラ：突然、どうした？　カイリのほうが変わったんじゃないか。
カイリ：かもね。海の向こうに行くの、少し怖かったけど、今はワクワクしてるんだ。どこへ行っても、何を見ても、私かならずここに帰ってこれる。でしょ？
ソラ：まかせとけよ。
カイリ：よかった。ソラは、変わらないでね。
ソラ：へ？
カイリ：海の向こう、行けるといいね。楽しみだね。

NOTES

※3）自分がカイリにパオプの実を食べさせる絵
ソラの内に秘めた願望が現れた絵。物語の最後に、カイリはこの絵を見つけて涙ぐみ、そして……。

※4）ローブをまとった謎の人物
ソラに意味深なことを言うこの男は、のちにホロウバスティオンでリクの前にも現れ（→P.125）、闇へ心を開くよう誘惑する。その正体は、闇に心を明け渡して肉体を失ったアンセムだ。
なお、この場面の男のセリフは、最終決戦前にもくり返される（→P.140）。

MAIN STORY 4

ディズニーキャッスル

王様の置き手紙

一方、王様がいなくなって大さわぎのディズニーキャッスル。唯一の手がかりである手紙によると、世界に大変なことが起きているらしい!?



王様がプルートに託した手紙を読むドナルドたち。どうやら王様は、忍び寄りつつある危機から世界全体を救うため、たったひとりで旅に出たようだ。



この事件の"鍵"（※2）を握る者を捜してほしい――それが王様の願いだった。かならず使命を果たして王様を城に連れもどすと誓うドナルドとグーフィー。



王妃のすすめで、ドナルドたちの旅には記録係としてジミニー・クリケットが同行することに。ジミニーも、住んでいた世界を失い、困っていたらしい。



旅立つ前に大事なことを確認し合うドナルドとグーフィー。自分たちがほかの世界からきたと明かさない――それが世界同士の秩序を守るための掟なのだ。



世界のどこかにいる"鍵を握る人物"を捜して、いざグミシップで出発! まずは「レオン」なる人物と会うため、トラヴァースタウンへ向かう。

CONVERSATION 会話

"親友ドナルドへ"
『突然、皆の前から消えたことを許して欲しい。事は一刻を争うようだ。どうしてもすぐに出かけなければならない。例の奇妙な事件――夜空の星が消えている（※1）のも、すでに始まっている災厄の一部に過ぎない。なんとしても、問題を解決しなければ。王として、君とグーフィーに頼みがある。この事件の"鍵"を握っている人間がどこかにいる。彼を捜し出し、ともに行動してほしい。我々には"鍵"が必要なんだ。まずはトラヴァースタウンにいる、レオンという男に会ってくれ。』
追伸
ミニーにはキミからうまくつたえておいて。

★

デイジー：いったい、何が起きているのでしょう？
ミニー：今は――王を信じるしかありません。
グーフィー：王様、ひとりで大丈夫かなァ。
ドナルド：ご安心を。必ずや"鍵"を見つけ、王様を連れ戻します。
ミニー：ふたりとも、ありがとう。
ドナルド：デイジー、王妃様を。
デイジー：大丈夫。あなたこそしっかりね。
ミニー：そうだわ、旅の記録役に彼を連れておいきなさい。
ジミニー：（跳びはねて気を引き）ここですよォ!　どうも。ジミニー・クリケットです。
ミニー：王を助けてあげてね。無事を祈っています。
（敬礼するドナルド。グーフィーも引っ張られていく）
ドナルド：キミも来るの！

CONVERSATION 会話

グーフィー：それじゃジミニー、キミのいた世界も消えてしまったの？
ジミニー：みな、はなればなれになり――私だけが、この城にたどりついたというわけで。
ドナルド：グーフィー？
グーフィー：わかってるよ。この城の外では、僕たちがよその世界から来たことを明かしてはいけない。おたがいの近所を守るために。
ドナルド："秩序"。
グーフィー：そう、チツジョを守るために。
（ドナルド、ため息をつく）

NOTES

※1）夜空の星が消えている
『キングダム ハーツ』では、世界のひとつひとつが夜空の星を形作っている。つまり、星が消えるとは、世界が消えているということ。闇の力に世界が少しずつ飲みこまれているのだ。

※2）事件の"鍵"
ここでの"鍵"は、「事件を解くカギ」と「キーブレード」の両方を意味する。

嵐の晩に

旅立ちの準備も順調に進んで3日目の夜、突然の嵐がデスティニーアイランドを襲う。離れ小島に駆けつけたソラが見たものは……。



「海の向こう、行けるといいね。楽しみだね」──その夜、自分の部屋のベッドに寝そべりながら、ソラは別れぎわのカイリの言葉をかみしめていた。

CONVERSATION 会話

(天井から下げた、船に乗ったソラとカイリの人形をながめながら、ベッドの上で物思いにふけるソラ)
カイリ(声)：海の向こう、行けるといいね。楽しみだね。
(ふと窓の外を見ると空模様が荒れている)
ソラ：嵐？（ベッドから起き上がり）やばい、イカダが！
ソラの母(声)：ソラ、ごはんよ。おりてらっしゃい。ソラ？



ふとソラは、窓に当たる風が荒々しいことに気づく。島に嵐がきていたのだ。せっかく作ったイカダが壊れてしまう！　あわてて外に飛び出すソラ。



離れ小島の上空には、暗黒の球が浮かんでいた。驚きながらもソラが桟橋に目をやると、そこには見慣れた小舟が。リクとカイリもここにきているらしい。



ふたりを捜しに駆け出そうとしたそのとき、足元から影のような奇妙な化け物(※1)が無数にわき出てくる。それは、先日夢で見たのと同じものだった。



いくらたたいても消えない化け物たちから逃げつつ島を駆けまわっていたソラは、いつもの場所でリクを発見。しかし、その様子はどこかおかしい。

NOTES

※1) 影のような奇妙な化け物
もっとも代表的なハートレス、シャドウのこと。この嵐の晩におけるシャドウやダークサイドとのバトルは、ソラが夢として見たダイブ・トゥ・ハート(→P.87)での記憶をなぞる形で行なわれる。



扉が開いた(※2)とつぶやき、一緒に行こうと言うかのようにソラに手を差し出すリク。と、見る間にリクの周囲に闇が立ちこめ、彼を飲みこんでいく。



闇のなかで見失ったリクをソラが捜していると、光が差しこむとともに何かが降ってくる。それは、カギの形をした奇妙な剣(※3)だった。



『キーブレード』——謎の声がそう呼ぶ剣を振るいつつソラが秘密の場所へ急ぐと、開かずの扉の前にカイリが立っていた。うつろな表情で振り向くカイリ。



すると突然扉が開き、突風が吹きこんできた。風にあおられ飛ばされてきたカイリを抱きとめようとするソラだが、その腕のなかで彼女は消えてしまう(※4)。



そのまま浜辺まで吹き飛ばされたソラが見たのは、暗黒の球体に飲まれていく島の姿だった。とまどう彼の前に、夢に出た怪物——ダークサイドが現れる。



ダークサイドを打ち倒したソラだが、暗黒球はつぎつぎと周囲のものを飲みこんでいく。やがて、ソラ自身も闇のなかに吸いこまれてしまい……。

CONVERSATION 会話

ソラ：リク、カイリは一緒じゃないのか!?
リク：扉が開いたんだ。
ソラ：リク？
リク：扉が開いたんだよ、ソラ。俺達、外の世界へ行けるんだぜ！
ソラ：何言ってるんだよ！　それよりカイリが——
リク：カイリも一緒さ！　扉をくぐればもう、帰って来られないかもしれない。父さんや母さんには二度と会えないかもしれない。でも、恐れていては何も始まらない。闇を恐れる事はないんだ！(手をソラに差し出す)
ソラ：リク——
(リクの足元から闇が立ちこめ、彼を飲みこんでいく)

NOTES

※2) 扉が開いた
デスティニーアイランドと外の世界を結ぶ「扉」を開いたのは、外の世界へ出たいと願うリクの意志だった。だがその強い心は、鍵穴から浸食しつつある闇と同調し、大いなる闇となって彼とソラを包む。今後、リクが闇に取りこまれていくことを暗示するかのように……。

※3) カギの形をした奇妙な剣
世界中の鍵穴を閉じる力を持つキーブレード。本来、これの持ち主はリクであり(→P.123)、リクの強い心に反応してキーブレードは現れたのだが、この場面でソラの手に渡る。しかし、それは偶然ではない。闇のなかで親友を必死に助けようとするソラの心に反応し、ソラをその持ち主として一時的に認めたのだ。キーブレードを呼び寄せたのはリクだが、ソラにもそれを持つ素質が眠っていたということになる。

※4) 彼女は消えてしまう
カイリの心がソラの心のなかに逃げこんだ場面。プリンセス(→P.83)のひとりであるカイリは、いまいる世界の扉が開けば、外の世界にいる闇の者から狙われる立場にある。危機を察知した彼女は、ハートレスに心を奪われてしまう前に、自分の心をソラの心のなかに隠したのだ。このあとソラが何度も、自分が知らないはずの景色に懐かしい思いを抱いたり、カイリの気配を感じたりするのは、ソラのなかに彼女がいるからである。

MAIN STORY 6 トラヴァースタウン

見知らぬ街で目覚めて

デスティニーアイランドで嵐に巻きこまれたソラは、気がつくと見知らぬ街にいた。鍵の形をした奇妙な剣――キーブレードを手にして……。



ドナルドとグーフィーが空を見上げると、星がまたひとつ消えるところだった。夜空の星は世界の象徴。このままでは世界がすべて消えてしまう！



とりあえず「レオン」という人物を捜すドナルドとグーフィー。だがともに歩いていたプルートは、1匹だけ離れて……（※1）。

CONVERSATION 会話

ドナルド："鍵"ねェー―
グーフィー：とりあえず、レオンって人に会わないと。（プルートと別の方向へ歩き出すドナルドに向かって）ねえドナルド、僕の考えではきっと――
ドナルド：そんなのあてにならないよ。
グーフィー：それもそうだね。プルート、おいてくよ。
（かまわず先に進んだプルートは、気を失って壁にもたれているソラを発見。顔をなめて起こす）
ソラ：夢か。（ふたたび目を閉じたところ、プルートに体当たりされ、目覚める）夢じゃない？　どこだよ、ここ。まいったな。（プルートに向かい）おまえ、知ってるか？（何かのにおいを感じ取って駆け出すプルート）
ソラ：おい――



一方、嵐に巻きこまれて気を失っていたソラは、プルートに起こされる。目覚めると、そこは見知らぬ街だった。



驚いてあたりを見まわしていたソラは、はたと思い当たる。ここは、いままで夢見ていた「外の世界」なのだ。



そばにあったお店の主人シドによると、この街はトラヴァースタウンというらしい。カイリとリクもここにいるのだろうか？

CONVERSATION 会話

シド：おう、らっしゃ…なんだ、ガキか。
ソラ：ガキじゃない、ソラだ！
シド：ヘッ、悪りィ悪りィ。んで、どうした、ソラ？ うかない顔してるぜ。迷子か？
ソラ：ちがっ…わないか。…あのさ、ここどこ？
シド：なんだぁ？
（画面暗転）
ソラ：トラヴァースタウン…。じゃあオッサン、ここは本当に外の世界なんだな？
シド：オッサンじゃねえ、シドだ！　…まあそりゃあともかく。その、外の世界だかどうだかわからねえが、おまえさんがいた島じゃあねえのは確かだ。
ソラ：そうか…わかった。俺、リクとカイリを捜してみるよ。
シド：おう。何か知らねえが、しっかりな！それからよ、どうにも困ったときにはこのシド様のところへ来いや。力になるぜ！



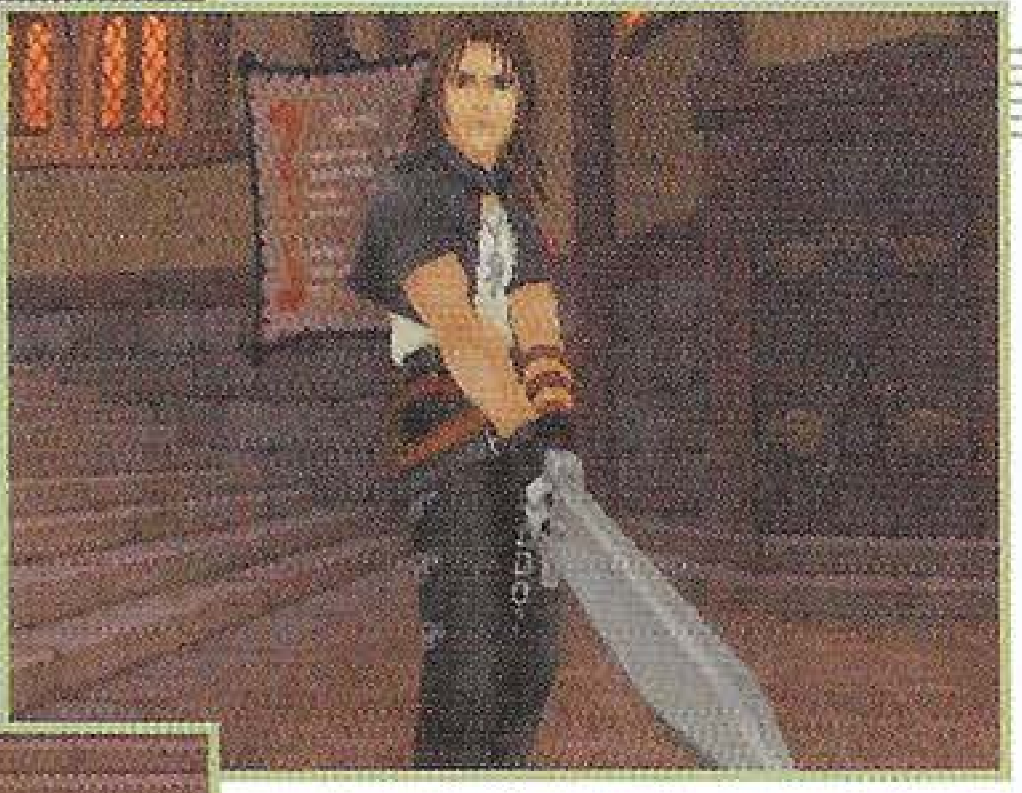
カイリとリクを捜して歩くソラ。その目の前にひとりの男が倒れたかと思うと、胸からハートが飛び出し、男は闇に消えてしまう。心が食われてしまった!?

NOTES

※1）プルートは1匹だけ離れて
プルートがドナルドたちのもとを離れたのは、キーブレードの持ち主――ソラに気づいてのこと。また、突然ソラのもとを離れて駆け出したのは、王様のにおいをかぎ取ったからだ。さすが、王様の愛犬だけあってするどい！　ちなみに、このあとプルートはエンディングまで行方がわからないが、じつは誰も知らないあいだに王様と会い、手紙を受け取っている（→P.160）。



見ればあたりには、先ほどデスティニーアイランドに現れたものと同じ化け物がたくさんわいていた。こいつらは、いったい？夢中で戦うソラ。



化け物を倒して街中を駆けまわるソラの前に、謎の男レオンが現れた。彼はソラの持つキーブレードに興味を示し、警戒するソラを力づくで押さえようとする。

CONVERSATION 会話

レオン：やつらはどこにでも現われる。
ソラ：誰だッ!?
レオン：逃げ回ってもすぐに追いつかれる。おまえがキーブレードを持っている限りな。しかし、子供とはな。
ソラ：あんたに子供扱いされたくないね。
レオン：悪かったな。（ソラに近づいて）キーブレード、見せてくれないか？
ソラ：おまえも、あいつらの仲間なのか!?
レオン：そうか、仕方がないようだな。
（バトルに突入。レオンに敗北したソラはその場に倒れる／※2）
ユフィ：ここで見つかるなんてラッキーじゃない、レオン？
レオン：どうかな。どうやら状況は、俺たちが思っていたより悪いらしい。



抵抗するも力を使い果たし倒れるソラ。様子を見ていたレオンは、合流してきた忍者の少女と話し合う。どうやら状況は彼らが思っていたより悪いらしい。

そのころリクは、ソラとはまったくちがう場所で目覚めていた（※3）。必死にソラとカイリの名を呼ぶリクの様子を、魔女マレフィセントが見つめる。



CONVERSATION 会話

グーフィー：誰もいないよ、気味が悪いね。
ドナルド：しっかりしろ。
（その矢先、背後から、ドナルドの肩を誰かがトントンとたたく。驚き、思わずグーフィーにしがみつくドナルド）
エアリス：あなたたち、王様の――？
（ドナルドとグーフィーがおっかなびっくり振り返ると、そこには優しくほほえむエアリスの姿が）



レオンを捜してトラヴァースタウンをさまようドナルドとグーフィー。そのとき、背後から何者かに背中をつつかれ……。



ドナルドとグーフィーが驚いて振り返ると、そこには神秘的な女性――エアリスがいた。彼女はふたりが王様の部下だと知って近づいてきたのだ。

NOTES

※2）レオンに敗北したソラはその場に倒れる
ソラのほうがレオンに勝った場合でも物語の展開はほとんど同じだが、以下のやりとりになる。
ソラ：へへ、ざまあ、み――
（その場に倒れるソラ）
ユフィ：あぶないとこだったね、レオン？
レオン：手を抜いてやったんだ。どうやら状況は、俺たちが思っていたより悪いらしい。

※3）リクはソラとはちがう場所で目覚めていた FM
リクが目覚める様子は、FM版でのみ見ることができる。目覚めた場所は、ホロウバスティオンの逆巻く滝の底。マレフィセントのすみかにたったひとりで放り出されたリクは、このあと、彼を闇の陣営へ引きこもうとするマレフィセントと話をしたのち、トラヴァースタウンへ向かったのだろう（→P.107）。



「あいつらは、キーブレードを持つ君の心を狙っているんだよ」──気を失ったソラの頭に、カイリの声が響く。



無事にカイリに会えた──思わず飛び起きるソラ。だが、目の前にいたのは、レオンの連れの忍者娘ユフィだった。



レオンとユフィはソラに説明する。デスティニーアイランドや街に出た化け物は、"心なきもの"ハートレス。彼らは人の心の闇に反応し襲ってくるのだという。



一方、ドナルドとグーフィーもエアリスに説明を受けていた。王様はハートレスについて書かれたアンセムレポート(※6)を探して旅立ったようだ。



ハートレスの苦手とするキーブレード。その持ち主に選ばれたソラはハートレスに狙われる運命らしい。だがリクやカイリの行方は依然わからぬまま……。



ソラがなんとか事情を飲みこんだそのとき、ハートレスが出現！　ソラはレオンとともに宿屋を飛び出す。ボスのハートレスが、街のどこかにいるはずだ。

CONVERSATION 会話

(ソラの頭にカイリが呼びかける／※4)
カイリ？：もう、ソラ、だらしないなー。だいじょうぶ？
ソラ：(ベッドから身を起こして)あ、うん──
カイリ？：あいつらはね、君のそのキーブレードを狙ってるの。正確にはキーブレードを持ってる君の心をね。
ソラ：無事で良かった、カイリ──
ユフィ：誰それ？　私は──グレート忍者ユフィちゃん(※5)！
ソラ：へ？
(目覚めると宿屋の一室。目の前にはユフィがいる)
ユフィ：スコールが無茶するからだよ。
レオン：レオンと呼べ。
ソラ：(壁に立てかけられたキーブレードに目をやり)キー、ブレード──
ユフィ：そう、ちょっと手荒だったけど、あいつらをまくには──君がキーブレードを手放すか──
レオン：おまえの心を隠す必要があった。ほんの一時しのぎだけどな。それにしても、おまえが選ばれし者とはな。
(手にしたキーブレードをレオンが振ると、キーブレードは自動的にソラの手へもどる)
レオン：頼りないが、仕方がない、か。
ソラ：全然わかんないって！　ちゃんと説明してくれよ！

CONVERSATION 会話

ソラ：(キーブレードをかかげて)鍵？　これが？
ユフィ：そそっ！
レオン：キーブレードはハートレスにとって邪魔なものらしい。だから、持ち主のおまえは狙われる。
ソラ：俺、こんなの、いらないって。
ユフィ：キーブレードが持ち主を選ぶ(※7)んだってさ。あきらめなさい！
レオン：災難だったな。
ソラ：そんなあ──。俺、部屋でボーッとしてたら──(ハッとして立ち上がり)俺の部屋は？　家は、島は!?　リク！　カイリ!!
レオン：誰にも、何とも言えないことだ。

NOTES

※4) ソラの頭にカイリが呼びかける
途中からユフィの声と重なるが、最初のほうのカイリのセリフは、ソラの心のなかに隠れているカイリが、実際にソラに呼びかけたもの。

※5) 「グレート忍者ユフィちゃん」 FM
ユフィが自己紹介する場面のこのセリフは、オリジナル版では「かわいいユフィちゃん」。

※6) アンセムレポート
賢者アンセムが記したというアンセムレポート(→P.152)は、いろいろな世界に散らばっている。集めて読み進めれば、アンセムの意外な実態が明らかに……。

※7) キーブレードが持ち主を選ぶ
じつはソラが手にしたキーブレードの本来の持ち主はリクであり、この時点でソラはキーブレードに正式に選ばれてはいない(→P.95、P.125)。



同じく宿屋を飛び出したドナルドとグーフィーは、広場でハートレスの集団に遭遇。ふたりが勇ましく戦おうとしたとき、ソラもその場にやってくる。

出会ったばかりの3人が協力してハートレスに立ち向かううち、ボスとおぼしき巨大なハートレス――ガードアーマーが現れた。コイツを倒せば……！





見事ガードアーマーを撃退した3人は、改めて事情を確かめ合う。「キーブレードの持ち主を捜していた、一緒に行こう」とソラを誘うドナルドとグーフィー。

CONVERSATION 会話

ソラ：捜してたって――俺を？
（ドナルドとグーフィー、うなずく）
レオン：彼らは、キーブレードを持つ者を捜していたんだ。
グーフィー：ねえ、僕らの船でいろんな世界に行ってみようよ。
ソラ：リクとカイリに会えるかな――
ドナルド：会えるさ！
グーフィー：（ドナルドに向かいコッソリと）本当かい!?
ドナルド：（グーフィーにコッソリと）知らない。でもあの子がいないと王様に会えないだろ。
レオン：ソラ、行ってこい。ともだちを捜すなら、なおさらだ。
ソラ：そう、かな。
ドナルド：でも、今のキミは、船に乗せられないな。怖い顔、さみしい顔はダメ。
グーフィー：どうりで、僕らの顔は面白いと思った。
ドナルド：（話に割りこんできたグーフィーを押しのけて）笑顔が船のエネルギー。
ソラ：笑顔――
（周囲が見守るなか、ムリヤリ「にーん」と笑顔を作るソラ。それを見たドナルドとグーフィーは笑い出す）
グーフィー：すごく面白いよ、その顔。
ソラ：行くよ。俺も、会いに行く。
ドナルド：ドナルドだ。
グーフィー：僕、グーフィー。
ソラ：俺、ソラ。
グーフィー：僕たちは仲間だ！
（3人、手を重ねる）

世界を旅してもリクやカイリが見つかるかどうか――心配で浮かない顔をしていたソラも、ドナルドにさとされ、ムリヤリ笑顔を作ってみせた。





晴れて一緒に旅することが決まり、ソラ、ドナルド、グーフィーの3人はにこやかに手を重ねる。「僕たちは仲間だ！」

そんな3人を陰で見つめる者たち（※8）がいた。闇の扉を切り開くか、それとも闇に飲みこまれるか――彼らのリーダーらしき魔女は不敵につぶやく。



CONVERSATION 会話

（ハデス）：あんなガキが、どでかいハートレスを倒しちまった！　あいつ、なにもんだ!?
（ジャファー）：あれがキーブレードの力だ。あの子供の強さではない。
（アースラ）：あの子をハートレスにしちまえば、話は早いってわけだね。
（フック）：そういや、小僧といっしょになったふたり組。あれでも"王"の家来らしい。見たかよ、あの間抜け面。
（ブギー）：おまえさんの顔も、負けちゃいないぜ。
（フック）：黙れ！
（マレフィセント）：おやめ。キーブレードと、選ばれし者。闇の扉を切り開くか、それとも――闇の深さに、のみこまれるか。どちらに転んでも、利用価値はあるさ。

NOTES

※8）陰で見つめる者たち
　ディズニー作品で「ヴィランズ」と呼ばれる悪役たち。彼らは『キングダム ハーツ』のなかでは、闇の力を使いハートレスをあやつる者たちとして、いろいろな世界で暗躍する。

WORLD STORY 1 デスティニーアイランド

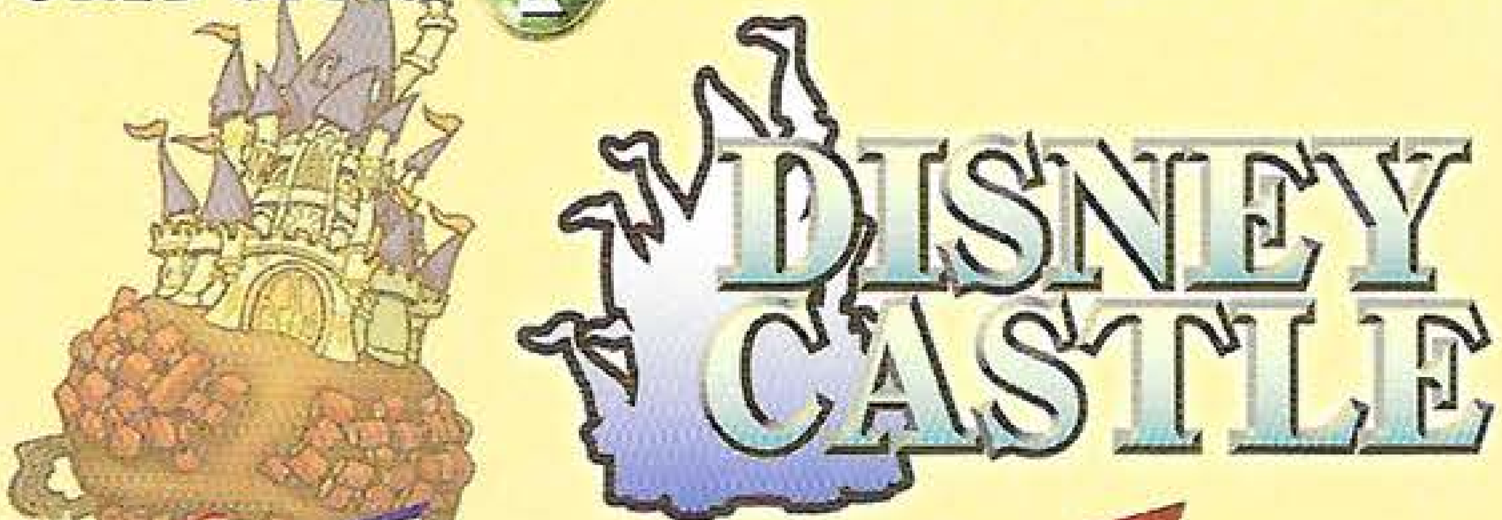


このワールドのあらすじ
Outline of this world

(➡P.088/091/094)



WORLD STORY 2 ディズニーキャッスル



このワールドのあらすじ
Outline of this world

(➡P.090/093)



WORLD STORY 3

トラヴァースタウン



TRAVERSE TOWN

このワールドのあらすじ

Outline of this world

(➡P.096/106/122/130)

トラヴァースタウンのキャラクター



PICK UP SCENE

ピックアップシーン



⬆鐘が鳴ったら何かが起こる?──ウワサを聞いて広場の謎を解くと、そこには鍵穴が！

⬇いなくなった子犬が心配なポンゴたち。見かねたレオンは、子犬探しをソラに頼む。





⬆マーリンとフェアリー・ゴッドマザーは、魔法の使いかたや召喚石について教えてくれる。

WORLD STORY 4

WONDERLAND

ワンダーランド

このワールドのあらすじ
Outline of this world

長い長い穴を落ちてワンダーランドを訪れたソラたちは、白ウサギを追いかけているうちに裁判の場に迷いこむ。そこではアリスという少女が、この世界を治めるハートの女王の「ハート」を奪おうとした罪で訴えられていた。ハートレスが関係していると直感したソラは、アリスの無実を証明して真犯人をつかまえようとするが、途中でアリスは何者かにさらわれてしまう。真犯人のハートレスは倒したものの、アリスはほかの世界に連れていかれたらしく、見つからなかった。



ワンダーランドに着いたソラたちの目の前を、白ウサギが大あわてで走っていった。興味を引かれたソラたち3人が、そのあとを追いかけていくと——。



いつの間にか小さくなった白ウサギは、ドアの向こうへ。薬を飲めば小さくなれるとドアノブに聞き、ソラたちも扉をくぐる。



そこでは、アリスが裁判にかけられていた。無実を訴えるアリスだが、ハートの女王は調べもせずに彼女を犯人と決めつける。



アリスは、女王の「ハート」を奪おうとした犯人と疑われているらしい。ハートを奪う、と言えばハートレスのしわざ……？



アリスを助けようとして名乗り出たソラたち。チシャ猫の助言を聞きながら、別の者が犯人であることを示す証拠の品を探す。



だが、証拠の品を見ても女王は疑いを解かないばかりか、ソラたちを犯人だと言って（※1）トランプ兵をけしかけてくる。やむをえずトランプ兵と戦うソラ。

CONVERSATION 会話

ソラ：なあ、あの子を助けてあげようよ。
ドナルド：でもねえ。
グーフィー：それって勘定することになるんじゃない？
ドナルド："干渉"！
グーフィー：そう。それはダメなんだよね。
ハートの女王：判決を言い渡す！　被告アリスは有罪！　ハートの女王である私を襲い、ハートを奪おうとした罪である！　この娘の首をはねよ！
アリス：いやよ！　助けて！
（トランプの兵隊をかきわけて女王の前に進み出るソラ、ドナルド、グーフィー）
ソラ：ちょ、ちょっと待ってよ！
ハートの女王：何だおまえたちは？　裁判の邪魔をする無礼者め！
ソラ：俺たち、真犯人に心当たりがあるんだ。
グーフィー：そうそう、ハートレ——（言いかけて口をふさぐ）
ソラ：とにかく、その子は犯人じゃありません。
ハートの女王：バカをお言いでないよ。なら証拠は？
（ソラが答えに詰まっていると、アリスがオリに捕らえられてしまう）

NOTES

※1）ソラたちを犯人だと言って
5つある証拠の箱からひとつを開けることになるが、開けた箱の中身によって、女王がトランプ兵をけしかける口実が変わる。中身がハートレスだった場合は言葉に詰まったあげく問答無用で、中身がドナルドやグーフィーだった場合はソラたちを犯人と誤解して、トランプ兵に合図するのだ。



トランプ兵を撃退したソラたちだったが、そのスキにアリスが何者かにさらわれてしまった。チシャ猫にふたたび助言を受けつつ、ソラたちはアリスを捜す。

CONVERSATION 会話

（ソラがオリに駆けつけたときには、その中身はからっぽになっている）
ドナルド：僕たちが戦ってる間にさらわれたんだ！
ハートの女王：おまえたち！　こうなったら誰でもいいから、早く真犯人をつかまえるんだよ！
（トランプ兵が敬礼をし、犯人捜しのために散らばっていく）



そんなソラたちの前に、女王のハートを奪おうとした真犯人、トリックマスターが現れた。アリスをさらったのもコイツか？——戦いを挑むソラたち。



戦いのさわぎで目を覚ましたドアノブの口のなかに、不思議な鍵穴を見つける3人。そのとき、突然キーブレードが光を放つと、自動的に鍵穴を閉じてしまう。

CONVERSATION 会話

ドナルド：何だろ、あれ。
ソラ：今の音、何か閉まったみたいだった。
（グミブロックのかけらが3人の目の前に落ちてくる）
グーフィー：これ、ふつうのグミじゃないね。
ドナルド：よし、僕があずかっておこう。
チシャ猫：おみごと、おみごと。なかなかやるね。ところでアリスをさがすならここでアリスをさがしちゃダメさ。アリスは世界のどこにもいない。影といっしょに、闇の中…。（言いながら消える）
ソラ：そんな…。
ドナルド：ソラ、くやしいけど、あきらめてグミシップにもどろう。よその世界をさがした方がいいよ。



ハートを奪おうとした真犯人は倒したものの、アリスは見つからなかった。チシャ猫の言うとおり、よその世界に連れ去られた（※2）のだろうか……。

NOTES

※2）よその世界に連れ去られた
　ワンダーランドのあとにディープジャングルの鍵穴を閉じると明らかになるが、アリスはプリンセスのひとりとしてホロウバスティオンに連れ去られ、マレフィセントに捕らえられている。

ワンダーランドのキャラクター



WORLD STORY 5

DEEP JUNGLE





新たな世界ディープジャングルを見つけたものの、立ち寄るかどうかで言い争うドナルドとソラ。ふたりがもめるうち、グミシップは墜落してしまう。



ひとりはぐれたソラは、サボーに襲われたところをターザンに助けられる。彼はどこかに“ともだち”がいると言うが……。



ターザンの案内でキャンプを訪れたソラは、ドナルドとグーフィーに再会。彼らも王様の手がかり（※2）を見つけていた。



“※&&×%”にともだちがいる──この言葉の意味は？ ターザンと一緒にスライドを見るソラだが、やはりわからない。



一行はクレイトンの提案でゴリラの巣へ向かった。「あの場所」をソラに見せたいとカーチャックに言うターザン。しかし……。



クレイトンがゴリラを狙ったため、カーチャックの信用は得られなかった。ソラたちに責められ追い出されるクレイトン。そのとき、彼の身に異変が起こる。

ディープジャングル

このワールドのあらすじ
Outline of this world

ドナルドたちとケンカし、ひとりはぐれたソラは、ゴリラに育てられた青年ターザンと出会う。彼は「ソラのともだち」を知っているらしい。しかし、くわしい話を聞く前に、心の闇にとりつかれたハンターのクレイトンがゴリラを襲いはじめた。ハートレスと一体化したクレイトンを倒し、ターザンの真意を知るソラ。「友だちは心のなかにいる」とターザンは言いたかったのだ。ターザンの言葉をかみしめつつ、ソラは、いま一緒にいる大切な友──ドナルド、グーフィーと和解するのだった。

CONVERSATION 会話

ソラ：まいったな。あのふたり、どこ行ったんだ？ あのさ、俺、友達とはぐれちゃったんだけど、どこかで見なかった？
（ターザンは首を傾げる）
ソラ：と・も・だ・ち。
ターザン：ともだち！
ソラ：そう、ともだち！ 二人組でやかましいのがドナ──（言いかけてやめる）ちがう、今のなし。俺が捜してる友達はリクとカイリっていうんだ。
ターザン：捜してる、リクは、ともだち。
ソラ：うん──!?（ふと、ターザンの背後にカイリの姿を見つける（※1））
ターザン：カイリは、ともだち？
ソラ：（カイリの姿を気にかけながら）ん、うん、まあ。あ──（カイリの姿を見失う）
ターザン：ともだち、ここにいる。
ソラ：ほんと!?
ターザン：※&&×%。（首をかしげるソラを見てくり返し）※&&×%。ともだち、いる。
ソラ：よくわかんないけど、そこ、連れてってよ！ リクとカイリに、会わせてよ！

NOTES

※1）カイリの姿を見つける
ソラの心にいるカイリが幻影として見えている（→P.95）。スライドの上映中にソラが懐かしさを覚えるのも、スライドのなかにあったホロウバスティオンの光景を見てカイリが故郷を懐かしく思う気持ちが、ソラに伝わっているため。

※2）王様の手がかり
ドナルドたちが見つけた手がかりは、グミシップの材料であるグミブロック。



クレイトンがいなくなって間もなく、ゴリラがハートレスに襲われはじめた。ゴリラを助け出すソラたちだったが、今度はジェーンがいなくなってしまう。



ジェーンやゴリラたちを襲ったのは、心の闇がふくれあがって(※3)ハートレスにとりつかれたクレイトンだった。ソラたちはクレイトンと戦い、これを倒す。



ターザンの「あの場所」——鼓動に似た音の響く洞窟を訪れたソラたちは、ようやくターザンの言葉を理解する。"※&&×%"とは"心"だったのだ。



友だちはいつも心のなかにいる——ターザンの言葉を受け止めたソラは、そこに現れた鍵穴を閉じ、ナビグミのかけらを手に入れるのだった。

CONVERSATION 会話

ターザン：※&&×%。
ソラ：ここが？　じゃあ——
(ソラの言葉をさえぎり、耳をすませるターザン)
グーフィー：あれぇ？
ジェーン：滝の音——滝の音が反響してるんだわ——
ターザン：※&&×%、ともだち、いる。ともだち、あえる。
ジェーン：そうか、※&&×%って"こころ"のことね？　心の中の友達(※4)——
ターザン：こ・こ・ろ——
ソラ：なんだよ、そういうことか——
ターザン：ともだち、こころ同じ。クレイトン、こころ、なくした。こころない、ともだち、みえない。こころない、ひとりぼっち。
ソラ：(ドナルドに向かい)勝手言って、ゴメンな。
ドナルド：(ソラに向かい)悪かった。
グーフィー：(ふたりの肩を抱き寄せて)僕らは仲間だもんね！

NOTES

※3) 心の闇がふくれあがって
己の闇に飲まれて心を失う人物は、このあと何人も登場する。マレフィセントやリクもそんな者のひとり。

※4) 心の中の友達
「ともだちがここにいる」というターザンの言葉は、この世界にではなく、心のなかに友だちがいるとの意味だった。それは本作のテーマである「心と心のつながりの大切さ」を訴える言葉だが、最初にターザンと出会ったときにカイリの姿が見えることを考えると、もしかすると、ソラのなかにカイリがいることを見透かしていた言葉なのかもしれない。

ディープジャングルのキャラクター



MAIN STORY 7 トラヴァースタウン

“鍵穴”を閉じよう!

“鍵穴”を閉じて世界を救う——キーブレードの持ち主としての使命に目覚めたソラ。そんな彼と再会したリクは、ソラの変化に複雑な想いを抱く。



ワンダーランドとディープジャングルを訪れたソラたちは、それぞれの世界で鍵穴を見つける。キーブレードが自動的に閉じたこの鍵穴は、いったい何なのか？



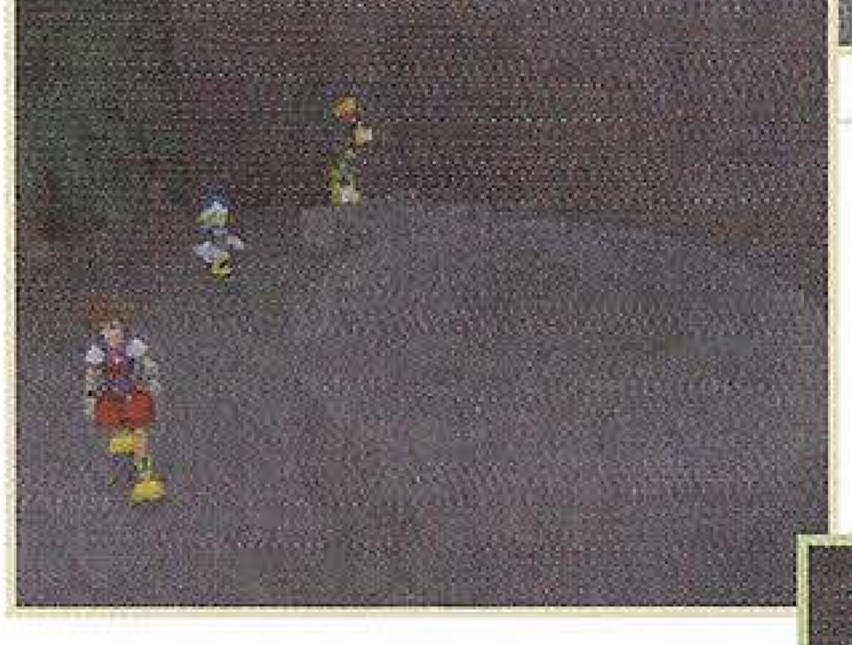
その話を聞いたレオンたちは、世界にはそれぞれ“鍵穴”があって、穴は“世界の中心”につづいていると教えてくれる。



放っておくと鍵穴を通じてハートレスが入りこみ、世界が消えてしまうらしい。ソラは世界中の鍵穴を閉じていく決心をする。



つぎにソラたちは、鍵穴のそばで見つけたグミブロックについてシドに聞く。これがあれば、新たな航路が開けるようだ。



グミをグミシップに取りつけているあいだに本を届けてほしい、とシドに言われ、ソラたちは魔法使いマーリンの家を訪れる。



そこでソラが見たのはカイリの姿だった(※1)。ここは“秘密の場所”を思い出さない？——そうほほえむカイリ。しかし、その姿は一瞬で消える。

CONVERSATION 会話

レオン：そうか…鍵穴を見つけたか。
ソラ：ああ。キーブレードが勝手に閉じちゃったんだ。
エアリス：それで、いいのよ。
レオン：星の海に浮かぶいくつかの世界にはそれぞれ鍵穴があるはずだ。その鍵穴は、世界の中心に続いているらしい。おそらく、この街にもあるだろう。
ソラ：なんだそれ。
エアリス：アンセムさんのレポートに書いてあったの。
レオン：その鍵穴からハートレスが入り込んで世界の中心に何か影響を与える。
ソラ：影響…って、どうなるんだ？
エアリス：最後には世界が無くなっちゃうって。
ソラ&ドナルド&グーフィー：えっ⁉
レオン：だから、ソラ。
エアリス：お願い。鍵を閉じて。あなたにしか出来ない。
ソラ：俺…だいじょうぶかな。
レオン：おまえにとって世界をめぐることは決して無駄ではないはずだ。
ドナルド：そうだよ！
グーフィー：ともだちや王様を捜さなくちゃ！
ソラ：たしかに…そうだな。俺、やる！

CONVERSATION 会話

カイリ：なんだかこういうとこってドキドキするね。“秘密の場所”を思い出さない？ふたりで落書きした、あの洞窟。おぼえてない？
ソラ：カイリ——(一歩前に踏み出す)
グーフィー：ソラ？
(ソラが我に返ると、すでにカイリはいなくなっている)

NOTES

※1) ソラが見たのはカイリの姿だった
この場面では、ソラの心に隠れているカイリが、直接ソラの心に語りかけている。目の前に現れるカイリは、ソラにだけ見える幻だ。



シドのおつかいを終えて、広場までもどってきたソラたちの前に、ハートレスの群れが現れる。戦おうとしてキーブレードをかまえるソラ。



つぎの瞬間ハートレスたちを一掃したのは、島を出たきり行方のわからなかったリクだった。にわかには信じられなかったソラも、本物と知って大喜び。



リクもカイリの行方は知らなかったが、自分にまかせておけと自信たっぷりに言う。そんなリクに実力を誇示するように、ソラはハートレスを倒してみせた。



キーブレードの勇者として各地をまわっているのだと得意げに話すソラ。その様子を複雑そうに見ていたリク(※2)は、ふいに姿を消してしまう。

CONVERSATION 会話

ソラ：そうだ、カイリは――
リク：一緒じゃないのか？（ソラが肩を落とすのを見て）心配するなよ。俺たちで捜せばすぐに見つかる。俺たちは、外の世界に出られたんだぜ。もう、どこへだって行けるんだ。（背後にシャドウが現れるが気づかず話をつづけ）カイリを見つけるなんて簡単さ。そうだろ、ソラ。ぜんぶ俺にまかせろよ。そうすればすぐに――
（キーブレードでシャドウを倒すソラ。その音に気づき、リクが振り返る）
ソラ：誰にまかせるって？
リク：ソラ、おまえ――
ソラ：俺だってリクとカイリを捜してたんだ。このふたりといっしょに。
（無言でうなずくドナルドとグーフィー）
リク：いっしょに――
ドナルド：え～我々は――
ソラ：（ドナルドの言葉をさえぎり）3人でいろんな世界をまわってるんだ。あちこち。
リク：へえ、おまえが？　信じられないな。
グーフィー：ソラはキーブレードに選ばれた勇者なんだ。
ドナルド：そうは見えないけど。
ソラ：なんだと！
リク：キーブレードって、これか？
ソラ：あれ？　あ！　返せって！
リク：（ソラを軽くあしらってキーブレードをながめたのち、ソラに投げ返す）ホラ。
ソラ：おっ。（キーブレードを受け止めて）そうだリク、おまえもいっしょに来いよ！俺たち、すっげえ船に乗ってるんだ。特別に乗せてやるって。
ドナルド：そんな勝手に！
ソラ：いいだろ？
ドナルド：ダメ！
ソラ：なんでだよ！　せっかく会えたのに！
ドナルド：だめったら、だめ！
グーフィー：あれ？
（いつの間にかリクの姿がない）
ソラ：リク――？　なんだよ――。ま、いっか！　リク、元気だったし。リクに会えたんだ、カイリにだってきっと会えるよな！



つづいてソラは、レオンたちの拠点である小さな家を訪れた。彼らの話では、ハートレスの増えた元凶である魔女マレフィセントがこの街にきているらしい。



そんなソラたちの様子をマレフィセントとリクがながめていた。あの子は新しい仲間のほうが大事なんだ、だから私とおいで――魔女はリクに甘くささやく。

CONVERSATION 会話

マレフィセント：（リクに向かい）ごらん、私が言ったとおりだろう？　おまえは必死になってあの子を探していたけれど、あの子はちゃっかり新しい仲間を見つけていたって訳さ。あの子はね、おまえよりも新しいともだちの方が大事なんだ。でもね、心配することはないよ。あんな子のことは忘れて、私とおいで。おまえが望むものを見つけてあげるよ――。

NOTES

※2）複雑そうに見ていたリク
これまでリクは、どんなことでもソラを圧倒的にリードしていた。それだけに、ソラが「キーブレードの勇者」という立場を自慢げに語り、新たな仲間と楽しそうにやっていることが何となくおもしろくない。そんな「心の闇」とも言える部分を、マレフィセントにつけこまれていくのだ。

WORLD STORY 6

アグラバー





アグラバーを支配する男ジャファーは、ハートレスをあやつって、マレフィセントとともに"鍵穴"とアグラバーの王女ジャスミンを探していた。



一方、街を探索していたソラたちは、ジャファーに追われているジャスミンと出会う。アラジンを心配するジャスミン。そこへジャファーが現れる。



ソラが"鍵を持つ者"と知り、ハートレスをけしかけるジャファー。ソラたちはジャスミンを逃がしつつ、アラジンの家へ急ぐ。



アラジンの家で助けた魔法のじゅうたんに乗り、ソラたちは砂漠へ。流砂のなかには、ハートレスに囲まれたアラジンが！



ソラたちとランプの魔人ジーニーの活躍でアラジンは助かったが、ジャスミンは無事だろうか？ 急いで街へ引き返すと……。



ジャスミンはジャファーにつかまっていた。彼女を魔法のランプの力で助けようとするアラジンだが、逆にランプを奪われる。

このワールドのあらすじ

Outline of this world

ハートレスを使ってアグラバーの街を支配した右大臣ジャファーは、鍵穴の力と王女ジャスミンを手に入れようとしていた。ジャスミンから話を聞き、彼女の大切な人であるアラジンを砂漠で助けたソラたち。しかしジャスミンはジャファーにつかまり、アラジンが持っていた魔法のランプも奪われてしまう。ジャスミンを鍵と鍵穴に関わる"プリンセス"と呼び、鍵穴のある魔法の洞窟へ向かったジャファー。ソラたちは、魔法のランプの力で魔人と化したジャファーを倒し、鍵穴を閉じるが、ジャスミンは助けられずに終わる。

CONVERSATION 会話

マレフィセント："鍵穴"は？
ジャファー：ハートレスどもに探らせておる。焦らずとも、じきに見つかるであろう。残る片方だが——
イアーゴ：（ジャファーの肩に舞い降り）ジャファー！　ちっとも見つからないぜ。どこ行っちまったんだよ、ジャスミンは？
ジャファー：（いまいましそうに鼻を鳴らし）あいかわらずわがままな姫君だ。
マレフィセント：この街の住人は、すべて捕らえたはずでは？
ジャファー：なにせ古い街でね。ネズミが隠れる穴も多いのだ。しかしマレフィセント、なぜジャスミン姫を？　姫などいなくても、"鍵穴"さえ見つければ、この世界も我らのものだろう。
マレフィセント：最後の扉を開くには、プリンセスが必要（※1）なのだ。7人のプリンセスが——
ジャファー：なるほど。そういうことなら、わしとて協力は惜しまぬ。これおまえたち、早く姫君をお連れしろ。
（周囲に現れたハートレスが街へ駆け出す）
マレフィセント：闇の力に染まらぬよう気をおつけ。でないと、いずれハートレスに呑みこまれるよ。
ジャファー：（笑って）このジャファーは、それほど愚か者ではない。

NOTES

※1）最後の扉を開くにはプリンセスが必要

ここで物語中はじめて、「プリンセス」の役割が明示される。「最後の扉」とは、ホロウバスティオンにある、闇へとつづく扉のこと（→P.124）。



ジャスミンをさらったジャファーを追って魔法の洞窟に入ったソラたちは、ジャファーとともに鍵穴を探していた魔女マレフィセントの姿を目撃する。



マレフィセントは無言のまま姿を消した。ジャファーはジーニーを味方につけ、さらにはみずからも魔人となって、ソラたちに襲いかかってくる。



魔人となったジャファーを倒したソラは鍵穴を閉じたが、ジャスミンの姿が見当たらない。戦いのあいだに、何者かによって連れ去られてしまったのだ。



外の世界に連れていかれたジャスミンを捜すことを、アラジンに約束するソラ。自由の身になったジーニーもアラジンの親友として協力を申し出るのだった。

CONVERSATION 会話

マレフィセント：例の子供が？
ジャファー：我々の存在にも気づいているようだ。リク、といったか。なぜあの少年に真実(※2)を教えないのだ？　そうすれば我らの計画も──(ソラたちに気づいてうしろを振り向く)
ソラ：おまえが、魔女マレフィセント!?
(何も言わずに姿を消すマレフィセント)
アラジン：ジャスミンを返せ、ジャファー！
ジャファー：そうはいかぬ。彼女はプリンセスの1人だからな。扉を開く力を持つ7人のプリンセスの！
グーフィー：扉を──
ドナルド：開く？
ジャファー：その扉の先を君たちが見ることはないがな。ジーニーよ、ふたつめの願いだ。こやつらを叩きのめせ！
アラジン：やめてくれ、ジーニー！
ジーニー：ごめんよ、アル。ランプを持ってる人間がご主人様なんだ。
(ジャファー＆ジーニーとのバトルに突入)

NOTES

※2) 真実
ここで言う「真実」とは、「リクこそがキーブレードの真の持ち主」ということだろう(→P.121)。マレフィセントがそれをまだリクに伏せているのは、仲間に引きこむのにより効果的なタイミングを待っているからか。

アグラバーのキャラクター



モンストロ



このワールドのあらすじ

Outline of this world

星の海を渡る途中で怪物クジラのモンストロに飲みこまれたソラたち。そこには、心を持つ人形のピノキオと彼の父親がわりであるゼペットじいさん、そして妙に冷たくなったリクがいた。「心を持つ人形なら、心をなくした者を助けるのに役立つかもしれない」——そう言ってピノキオをさらったリクは、ソラに協力を呼びかけるが、ソラは良心の声に従い、リクの誘いを断る。カイリの身に何かあったのか？リクの変化の理由は？——モンストロは脱出できたが、ソラの疑問は深まるばかりだった。



トラヴァースタウンに迷いこんでいた人形の少年ピノキオは、ジミニーの知り合いだった。再会を喜ぶふたりだが、ピノキオはいつの間にか姿を消す。



その後、グミシップで旅をしていたソラたちは、モンストロに飲みこまれてしまう。気を失っていたソラが目を覚ますと……。



そこはモンストロの体内で、トラヴァースタウンにいたはずのピノキオの姿もあった。いったい、なぜこんなところに？



ソラたちをゼペットじいさんのもとへ案内するピノキオ。ふたりは、互いを捜す途中でモンストロに飲まれてしまったらしい。



フラリと出て行ったピノキオをソラたちが追っていると、なんとリクが登場(※1)。ピノキオを、モンストロの奥へと誘いこむ。



リクに追いついて抗議するソラだが、「カイリのことを忘れて勇者ごっこをしてるだけ」と言われて返す言葉がない。そのとき、ピノキオの悲鳴が！

CONVERSATION 会話

ソラ：何やってるんだよ、戻るぞ。
グーフィー：ゼペットじいさんが心配してるよ。
ソラ：早く、外へ出ないと。遊んでる場合じゃないだろ。
リク：おまえも前はよく遊んでたのにな。(振り返ったソラに向かい)キーブレードの勇者になったら、子供の遊びは卒業か？
ソラ：リク！　こんなとこで何やってるんだよ!?
リク：だから、ピノキオと遊んでるのさ。
ソラ：そうじゃなくて——カイリは、カイリは見つかったのか？
リク：どうかな。俺をつかまえたら教えてやる——ってのはどうだ？
ソラ：ふざけるなよ！
(ピノキオを連れて走り去るリク)

NOTES

※1) リクが登場

ここでリクと会う前にネバーランドを訪問した場合は、以降の展開が、このページやP.113で紹介する内容と少し異なるものになる。具体的には以下のとおり。

- 上記のリクとの会話が簡略化される
- ソラがリクに追いつく直前のリクとマレフィセントの会話や、ソラがリクに追いついたときの会話がなく、ピノキオはひとりでいたところをパラサイトケイジにつかまる。パラサイトケイジ戦にリクは参戦しない
- ピノキオを抱えたリク(P.113右上の会話参照)が無言で去る
- 右ページで紹介する会話が、ソラがリクの正体をあやしむ内容に変化
- パラサイトケイジ(2回目)戦後にソラがリクを捜さない



ピノキオを襲ったパラサイトケイジを、協力して倒すソラとリク。しかしその直後に、リクはピノキオを連れ去ってしまった。ソラたちは急いであとを追う。



ピノキオはハートレスに心を奪われたようにぐったりしていたが、ジミニーの懸命な呼びかけに元気を取りもどす。心のつながりが、ピノキオを救ったのだ。



たとえカイリのためでもピノキオを道具にはできない――ソラに協力をこばまれ、リクは去った。あとは、再度襲ってきたパラサイトケイジを倒せば……。



パラサイトケイジが倒れると、はずみでモンストロがくしゃみをし、ソラたちは体内から脱出できた。ピノキオとゼペットもどこかに出られたはず(※4)だ。

CONVERSATION 会話

ソラ:ピノキオをゼペットじいさんに返すんだリク。
リク:ハートレスに心を喰われた人形――カイリを助ける鍵になるかもしれない。どうだソラ、一緒にカイリを助けよう。俺とおまえなら、やれるさ。(ソラに近づくが、ソラがキーブレードをかまえるのを見て驚き)戦うのか、俺と? 心をなくした人形のために?
ソラ:ピノキオの心は残ってる(※2)。"良心"がね。
リク:良心?
(ジミニーがピノキオのもとへ駆けていく)
ソラ:良心の声は小さいけど、でも俺にはハッキリ聞こえる。リク、それは"良くないこと"だってな。
リク:それがおまえの答えか――!
ジミニー:ピノキオ! ピノキオ!
ピノキオ:(ぐったりとして)ジミニー。僕、もうだめだよ――。(その瞬間、鼻が伸びる/※3)あれ? だめじゃないみたい。

NOTES

※2) ピノキオの心は残ってる
ジミニーはピノキオの"良心"だが、ピノキオが元気を取りもどせたのは、単に"良心"ジミニーがピノキオとは別個に存在しているためではない。ピノキオとジミニーの心のつながりが、ピノキオの力となったのだろう。

※3) 鼻が伸びる
ピノキオの鼻はウソをつくと伸びる。ここでは、弱気になったピノキオが「もうだめだ」と言った瞬間に鼻が伸びたことで、それがウソ――つまり「だめじゃないみたい」とわかる流れになっている。

※4) ピノキオとゼペットもどこかに出られたはず
このあとふたりには、トラヴァースタウンの1番街に建つ民家で再会できる。

モンストロのキャラクター







MAIN STORY 8 アグラバー／モンストロ

わかれた道

ふたたび会ったリクは、魔女に何を吹きこまれたのか、妙に冷たい態度をとる。ともに歩んできたソラとリクの道がわかれようとしていた。



アグラバーを訪れたソラは、噂に聞いていた魔女マレフィセントと会う。彼女は、この街に闇を引きこんだ張本人のジャファーと手を組んでいるようだった。



王女ジャスミンを「扉を開く力を持つプリンセス」と呼び、誘拐したジャファー。彼を倒して鍵穴を閉じるソラだったが、ジャスミンは姿を消してしまう。



ジャスミンをアグラバーから連れ去ったのは、なんとリクだった！　その行動に満足そうに目を細め、マレフィセントはカイリの居場所をリクに教える。

CONVERSATION 会話

ハデス：ジャファーの奴、いいとこまでいったのにな。しかしあっさり見捨てるとは、冷たいねえ。
リク：俺は計画通り、プリンセスを連れてきただけだ。
マレフィセント：ハートレスにとりこまれた者を、救う術はない。憎しみに身を焼かれた、哀れなジャファー。
ハデス：よせよ、俺だってあいつがどうなろうと知ったことじゃない。ところで、あれはもう見てもらえたかな？
マレフィセント：（けげんそうなリクに向かい）約束したろう？　我々に協力すれば、おまえの望みを叶えてやると――
（目を閉じて横たわるカイリの姿が浮かぶ）
リク：カイリ!!
マレフィセント：迎えに行っておやり。船は用意してある。
フック：（姿を現し）俺様の船は客船じゃないんでな。のりごこちは保証しないぜ。
リク：どうして俺のためにそこまで――何が狙いだ？
マレフィセント：狙い？　そんなもの――私はね、おまえのことを我が子のように思っているのさ。（リクの顔に手をそえる）
リク：（手を振り払い）信じられないな。
マレフィセント：信じなくてもいいさ。でも私は約束を果たしたからね。
（マレフィセントを見つめ、立ち去るリク）

グミシップで航海する途中、怪物クジラのモンストロに飲みこまれたソラたち。意識を失ったソラの脳裏に、幼かった日の記憶がよみがえる……。





どんなこともリクと一緒なら平気だったあのころ。はじめて秘密の場所を探検したふたりは、いつか一緒に島の外に出て本当の冒険をしようと約束したのだ。

CONVERSATION 会話

リク（幼少）：もしホントに怪物がいたら――なあソラ、おれたちだけでつかまえられるかな？
ソラ（幼少）：リクとおれならやれるさ！　ほら、そこだよ。うなり声がきこえるだろ？
リク（幼少）：シッ、しずかに――。こういう時はしんちょうな行動がひつようなんだ――
（洞窟に入るふたり）
リク（幼少）：風だよ。風の音が怪物の声にきこえたんだ。
ソラ（幼少）：なーんだ、そうだったのか――つまんねえの。（うしろを振り返り）あれ？　あそこにあるの、なんだ？
（洞窟の一番奥に扉を見つけるふたり）
リク（幼少）：窓、いや、とびらかな――？　でも、どうやっても開かないぜ。
ソラ（幼少）：チェッ。もっとすごいものがあると思ったんだけどな。
リク（幼少）：何もないんだよ、こんなところには。なあ、ソラ。
ソラ（幼少）：ん？
リク（幼少）：おれ、もっと強くなる。そしたらいっしょにこの島から外へ出よう。こんなちっぽけな冒険じゃない、本当の冒険をしよう。
（洞窟を出て行くふたり）
ソラ（幼少）：うん、それもいいけどさあ、今すぐ面白いことないのかなあ。そういえばさ、このあいだから村長さんちに女の子がいるだろ？　あの子ってさ――



モンストロ内でピノキオを追う途中、リクと再会したソラ。カイリを見つけた様子でありながら事情を話さず邪魔をするリクに、ソラは不信感を抱く。



そうこうしているうちに、ピノキオがパラサイトケイジというハートレスにつかまってしまった。ひさしぶりに協力して戦うソラとリク。しかし……。



心のある人形は心をなくした者を助けるのに役立つはずだと言って、リクはピノキオをさらってしまう。心をなくした者とはカイリのことなのか？



ピノキオを使って一緒にカイリを助けよう、俺とおまえならやれる――そんなリクの誘いをソラは断る（※1）。それは良くないことだと言って……。



どさくさにまぎれてソラの前から姿を消したリクは、カイリのいる海賊船を訪れていた。心を失ったかのように眠る彼女を救うにはどうすれば……悩むリク。



知識の宝庫である「世界の中心」に行けばカイリの心を取りもどす方法が見つかる（※3）――そう言ってマレフィセントは、リクに闇の力を授ける。

CONVERSATION 会話

ゼペットじいさん：ピノキオ、ピノキオー!! お願いだ、ピノキオを返しておくれ！
リク：悪いけど、それはできないね。この人形にはまだ用があるんだ。
ゼペットじいさん：人形じゃない。ピノキオはわしの息子だ！
リク：心のある人形なんて、滅多にないからな。心を無くした者を復活させるのに役に立つかもしれない。
ソラ：それ、カイリのことを言ってるのか？
リク：おまえにはもう関係ないことだろ？
（ピノキオを抱えたまま去っていく）

CONVERSATION 会話

（フックの船の中にいるリク。ソファの上にはカイリが目を閉じて横たわっている）
リク：カイリは心をなくした人形（※2）だって言いたいのか――？
マレフィセント：その通り。
リク：カイリの心は――
マレフィセント：ハートレスに奪われたんだろうね。
リク：どうすればいいんだ！
マレフィセント：7人のプリンセスを集めればいい。そうすれば世界の中心――私は世界の心と呼んでいるがね――そこへの扉が開く。そこは知識の宝庫だ。カイリの心を取り戻す方法は、必ずそこでみつかるさ。そうだ――おまえに力をやろう――。ハートレスを操る力を――
（闇の力がリクにそそがれる）
リク：カイリ、待ってろよ。

NOTES

※1）リクの誘いをソラは断る
カイリを救うためなら悪事に手を染めることも辞さないリクと、己の良心が悪と判断することはダメだと言うソラ――ふたりの決別を決定づける場面。この結果、リクはさらに闇の者たちとのつながりを深め、闇の力をあつかうまでになる。

※2）カイリは心をなくした人形
実際はカイリの心はハートレスのせいでなくなったのではなく、ソラのなかに隠れている。しかし、リクはマレフィセントの言葉をそのまま受け止め、結果、彼女の思うように動かされていく。

※3）「世界の中心」に行けばカイリの心を取りもどす方法が見つかる
リクは、カイリを迎えに海賊船へ行けというマレフィセントの言葉にすぐには従わず、モンストロに寄り道していた。それは、ただマレフィセントたちの言いなりになるのではなく、自分の手でカイリを救う方法を探そうとしてのことだ。だが、ソラに協力を断られ、その試みは失敗。親友との決別の衝撃さめやらぬうちに、マレフィセントたちの目的「世界の中心の扉を開くこと」がカイリを救うことにつながると改めて聞かされ、本格的に彼らに加担していく。

WORLD STORY 8

ATLANTICA

アトランティカ

このワールドのあらすじ
Outline of this world

アトランティカを訪れたソラたちは、外の世界にあこがれる人魚の王女アリエルと出会う。ソラたちと意気投合し、鍵穴探しに協力するアリエル。しかし、彼女の父であるトリトン王は、鍵穴は危険なものだと言い、ソラたちの試みをだいなしにしてしまう。落ちこむアリエルの心のスキに、トリトン王にうらみを抱く海の魔女アースラがつけこんだ。アリエルを利用してトライデントを手に入れ、鍵穴の力でアトランティカを支配しようとするアースラ。ソラたちはアースラを倒し、アトランティカに平和を取りもどすのだった。



ドナルドの魔法により、海で過ごしやすい姿に変身してアトランティカを訪れたソラたち。そこへ、人魚の少女アリエルが、あわてた様子でやってくる。



アリエルはハートレスに襲われ、逃げてきたらしい。ソラたちは彼女とともに、ハートレスが向かったという宮殿を目指す。



宮殿にいたトリトン王は無事だった。しかし"鍵穴"という言葉を聞いた王は不機嫌になり、アリエルにもキツい態度をとる。



宮殿を出たアリエルは隠れ家にソラたちを招き、外の世界へのあこがれを語った。ソラは彼女の姿にかつての自分を重ね、アリエルもソラに親しみを覚える。

CONVERSATION 会話

アリエル:(壁に飾ってあるものを示しつつ)どう? みんな私とフランダーで集めたの。きっと外の世界のものよ。私ね、いつかこの海の外に出たい。もっと広い世界を見たいの。そういうのって、変かな…?
ソラ:いや、そんなことない、そんなことないよ。俺も、そう思ってた。
アリエル:思ってた?
ソラ:いや、思ってる、今でも。
アリエル:ね、さっき言ってた"鍵穴"っていうの、探しに行きましょう?
ソラ:でも、アリエルの親父さんが――
アリエル:パパの言うことなんか気にすることないわ。あれはダメ、これもダメって怒ってばかり。私にだってやりたいことがあるのに。



父への反発もあって、ソラたちの鍵穴探しを手伝うアリエル。だが、せっかく見つけてきた王家の水晶を父に壊され、悲しみのあまりどこかへ行ってしまう。

CONVERSATION 会話

トリトン:アリエル! またわしの言いつけに背いたな! 宮殿の外へは出るなと言ったはずだぞ!(王家の水晶が岩壁にはめられているのに気づく)
アリエル:待って、パパ!
(水晶をトライデントで壊してしまうトリトン)
アリエル:なんてことを!(どこかへ泳いでいってしまう)



トリトン王は、ソラが"鍵"を持つ者だと見抜いていた。"鍵"が災いをもたらすことを恐れる王は、ほかの世界のことに干渉するなとソラたちに警告する。



一方、海の魔女アースラに「外の世界に連れていってあげる」と言われたアリエルは、そのかわりにと宮殿へアースラを導き、トライデントを奪われてしまう。



自分の行ないを悔いるアリエルとともに、アースラを追うソラたち。強大な力を身につけたアースラをなんとか倒して、トライデントを無事に取りもどす。



トリトン王と和解し、トライデントの力で鍵穴を呼び出して閉じるソラ。様子を見ていたアリエルは、いつか自分も外の世界に出る、と明るく話すのだった。

CONVERSATION　会話

トリトン：少年よ。おまえたちは遠くの海ではなく他の世界から来たのだな。
ソラ：!?
トリトン：ではやはりおまえが"鍵"を持つ者か。
ソラ：どうして、それを？
トリトン：アリエルはだませても、わしの目はごまかせん。その不慣れな泳ぎ方ではな。"鍵"を持つ者なら、わかっているはずだ。異なる世界に属する者は、たがいに干渉してはならない。
ソラ：そんなの知ってるよ！　だけど――
トリトン：おまえたちはそのルールを破ろうとしている。"鍵"を持つ者は平和を乱し、災いを招く（※1）。
グーフィー：ソラはそんなことしないよ。
トリトン：アリエルを助けてくれたことは感謝する。だがわしの海にその"鍵"は必要ない。（セバスチャンとともに去っていく）

CONVERSATION　会話

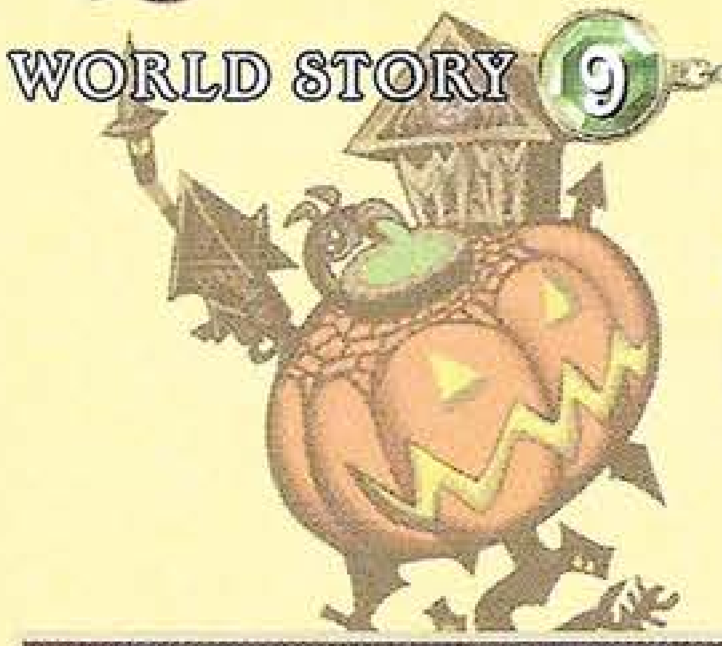
アリエル：ねえ、ソラ。あなたたちの世界って、どんなところ？
ソラ：ごめんな。だますつもりはなかったんだけど――
アリエル：ううん、いいの。だってそれって、私でも他の世界へ、行けるかもしれないってことでしょ？（舞うように泳ぎながら）私、あきらめない。いつか必ず、新しい世界に行くわ。誰かを傷つけたりしない、私の扉をきっと見つけてみせる。

NOTES

※1）"鍵"を持つ者は平和を乱し、災いを招く
　キーブレードはハートレスを倒すことができる武器だが、それゆえ、キーブレードの持ち主を始末しようとするハートレスを呼び寄せてしまう。トリトン王の言葉は、そんなキーブレードのマイナス面を取り上げたもの。

アトランティカのキャラクター





ハロウィンタウン

HALLOWEEN TOWN

このワールドのあらすじ

ハロウィンタウンの中心人物ジャックは、「ハートレスとすごすハロウィン」を成功させようとしていた。人工の「心」を使ってハートレスを自由にあやつり、恐怖と驚きを演出しようというのだ。ハートレスと戦わずにすむならと考え、ジャックに協力するソラ。しかし、街の無法者ブギーが「心」を奪い、飲みこんでしまう。「心」は失敗作だったらしく、思いどおりにいかずにブギーは暴走。ソラたちはなんとかブギーを退治して街に平和を取りもどすが、「心」の謎は解けずに終わる。



ハロウィンタウンの広場には、なぜか襲ってこないハートレスの群れがいた。ソラたちが首をかしげていると、街の人気者であるジャックが現れる。



ハートレスを装置であやつり、ハロウィンの目玉にしようとしていたジャック。ハートレスの動きに不満な彼は、フィンケルスタイン博士のもとを訪れる。



装置をうまく動かすには、「心」が必要だという。ハートレスをおとなしくさせられるかもしれない——そう思ったソラは、ジャックに協力を申し出る。

CONVERSATION 会話

ジャック：どうしてうまくいかないんだろ。さっきの爆発で、誘導装置がこわれたんじゃないか？
フィンケルスタイン：わしの装置はつねに完ぺきじゃ！
ジャック：わかったぞ、フィンケルスタイン博士。心だ。本物のハートレスは心に反応するんだ。博士、あの装置に心をとりつけられるかい？
フィンケルスタイン：心なんて、そう複雑な仕組みではないじゃろ。さっそく作ってやろう。
ジャック：（本を読みながら）心を作るには、鍵つきの箱に——
フィンケルスタイン：鍵が開かなくちゃ話にならん！
（画面暗転）
ドナルド：鍵をあけるの？
ソラ：だって、この装置ができれば、ハートレスと戦わなくてすむんだろ？ それにハートレスを踊らせるなんて…ちょっと面白くない？
ドナルド：面白くない！



「心」の材料を探すソラたちのもとに町長が駆けこんできた。博士の実験のせいで、ハートレスたちが暴れ出したらしい。



ハートレスと戦いながら「心」の材料を集めていくソラたち。そのことを知ったブギーは、「心」を悪用して自分でハートレスをあやつろうとたくらむ。

CONVERSATION 会話

ブギー：（ロック、ショック、バレルから報告を聞き）こころォ？ ジャックの野郎が心を作ってるだと!? そいつぁいい、この俺にうってつけだ！ その心をぶんどれば、俺の手を——いや、心を汚さずにハートレスをあやつれるってわけだ——！（ふるえ上がるロックたちを尻目に高笑いする）



必要な材料がそろい、ようやく「心」は完成。しかし直後に、ブギーの命令を受けたロック、ショック、バレルの3人組が「心」を持ち去ってしまう。



3人組を追ってブギーの屋敷に乗りこんだソラたちだったが、「心」はすでにブギーの手に渡っていた。得意げな表情で「心」を丸飲みにするブギー。



ところが「心」は不完全で、ハートレスはブギーの思いどおりにならなかった。怒りのあまり闇の力を吸収したブギーは、屋敷と融合してソラたちを襲う。



闇にとらわれたブギーを倒したソラは、屋敷の跡地にあった鍵穴を封印。結局「心」の謎が解けないまま、ハロウィンタウンをあとにするのだった。

CONVERSATION 会話

ジャック：しかたない…『ハートレスとすごすハロウィン』は中止だ。せめてもの記念に、これを…。(ソラにパンプキンヘッドを手渡して)ソラ、またいつでもハロウィンタウンに来てくれ。今度こそすばらしく恐ろしいハロウィンをお見せするよ。
フィンケルスタイン："感情"も、"記憶"も…必要なものは全部入れたのに…。じゃあ心には何があればいいんじゃ!? 心ってのは何なんだ!? わしにはさっぱりわからん！

ハロウィンタウンのキャラクター



NEVERLAND

このワールドのあらすじ

グミシップごと海賊船につかまったソラたち。その船には、闇に染まったリクと、心をなくしたかのようなカイリがいた。リクの手で船内に閉じこめられたソラたちは、ウェンディを助けようとしていたピーター・パンと協力して船内を探索。ウェンディは見つかったが、カイリは連れ去られてしまう。海賊たちに囲まれたソラは、ピーター・パンの助言に救われ、フックを倒して海賊船を脱出。カイリとの再会を信じながら、時計塔で鍵穴を閉じ、ネバーランドをあとにするのだった。



ソラたちのグミシップを襲った海賊船は、そのままネバーランドにイカリを降ろす。船の甲板でソラを待っていたのは、闇の者と手を結んだリクだった。



リクのうしろには、うつろな表情をしたカイリの姿も。ソラはリクを説得しようとするが、逆に閉じこめられてしまう。



つかまったソラたちは、ウェンディを助けにきていたピーター・パンとティンカー・ベルに出会い、一緒に船の探索を開始。



船長室では、リクとフックがウェンディのあつかいでもめていた。そこへスミーから、ソラたちが脱走したとの報告が入る。



カイリとウェンディが捕らえられた部屋を探し出したソラたち。しかし、リクによって、カイリだけは連れ去られてしまう。



リクとカイリを追って船長室に飛びこんだソラたちを、リクが作り出したソラの影がはばむ。そのあいだにリクはカイリを連れてどこかに消えてしまった。

CONVERSATION 会話

フック：すると何か？　ウェンディはプリンセスじゃない(※1)ってのか。
リク：マレフィセントから聞いただろう、選ばれた7人だけがプリンセスなんだ。船の整備が終り次第、出発する。関係のないものは置いていく。
フック：せっかくつかまえたってのに！　なんでその7人なんだ？　マレフィセントは何をしようってんだ？
リク：さあな。俺はカイリの心を取り戻す方法さえ見つかればそれでいい。
フック：フン！　ごくろうなこった！　あの娘の心はハートレスに喰われちまったんだ。心を取り戻すなんて、無理だろうな。
リク：カイリの心は喰われたりしていない！
Mr.スミー(声)：(伝声管から)フック船長。
フック：なんだ。
Mr.スミー(声)：やつらやっぱり逃げ出しました。ピーターパンのやつも一緒です。
フック：ピーターパンめ！　いいかスミー、人質を船長室に連れてこい。今すぐにだ！

NOTES

※1) ウェンディはプリンセスじゃない

フックがウェンディをつかまえた表向きの理由は、彼女が、自分たち闇につながる者たちの計画に必要なプリンセスのひとりだと思ったため。もっとも、フック個人としてはピーター・パンの弱みをにぎりたいという思いが強かった様子。



ウェンディを発見したピーター・パンは、彼女を連れて先に船を脱出。一方、リクを追って甲板に出たソラは、フックひきいる海賊たちに囲まれてしまう。



キーブレードを渡すか海に落ちるか──ティンカー・ベルを人質に取り、ソラに選択を迫るフック。そのとき、ピーター・パンの声がソラの耳に響く。



「飛べ、ソラ！ 信じるんだ、君は飛べる！」──その言葉を信じたソラは、実際に空を飛び、ピーター・パンと協力してハートレスとフックをしりぞける。



海賊船を脱出したソラたちは、時計台に向かった。信じれば空も飛べたように、カイリともきっとまた会える──思いも新たに、ソラは鍵穴を閉じる。

CONVERSATION 会話

フック：小僧の親友は冷たいやつだな。お嬢さんを連れてさっさと消えちまった。
ソラ：どこだ！ リクはどこに行った（※2）！
フック：廃墟ホロウバスティオン。今は魔女マレフィセントの城さ。ま、おまえたちにはたどりつけないがね。（カンテラに閉じこめたティンカー・ベルを示し）それともこのちっこいのを見捨てて後を追いかけるかね？
（観念したようにうつむき、キーブレードを収めるソラ）
フック：キーブレードを差しだすなら命は助けよう。俺はハートレスと違って情け深い人間だからな。さぁ、どっちを選ぶかね？ キーブレードか──板か。

CONVERSATION 会話

グーフィー：ねえ、カイリの目が覚めなかったのは心がもう──
ドナルド：シッ。
ピーター・パン：ソラ──
ソラ：俺、空を飛んだ。すごいよな、空を飛んだんだ！ カイリに話したら信じてくれるかな？
ピーター・パン：もう一度ネバーランドにこいよ。今度はふたりで飛ぶのさ。
ソラ：信じることができれば、空だって飛べるんだ。俺、信じてる。絶対、カイリに会える。空を飛んだことだけじゃない、島を出てからのこと、ぜんぶ話せるって。

NOTES

※2）リクはどこに行った
ソラの目の前でカイリを連れ去ったリクは、闇の力を使って、海賊船の本来の目的地であるホロウバスティオンへ直行した。そもそも海賊船は、プリンセスをホロウバスティオンまで運搬するようマレフィセントに言いつけられて、星の大海を航海していたのだ。

ネバーランドのキャラクター



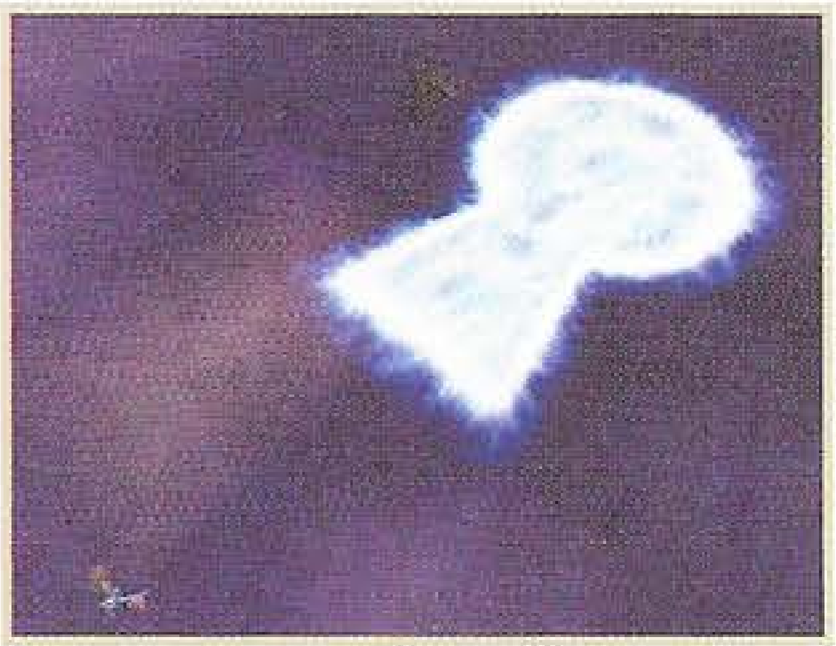
闇に染まりゆくリク

ソラが各地で鍵穴を閉じる一方で、ますます闇に身を染めていくリク。ハートレスをけしかけ、カイリを連れ去り……すべてが魔女の計画どおりだった。



海の世界アトランティカで、鍵穴を危険な存在とするトリトン王の考えに触れながら、鍵穴を閉じたソラ。

ハロウィンタウンでは、人工の「心」を使ってハートレスをあやつろうとしたブギーをこらしめ、鍵穴を閉じる。





さらに鍵穴を閉じるべく、グミシップに乗って新たな世界ネバーランドへと向かうソラたち。そこへあやしい海賊船が現れ、ソラたちの船を襲う。

海賊船でソラを迎えたのはリクだったが、その態度は以前にも増して冷たい。そして彼のかたわらには、人形のようにうつろな目をしたカイリの姿が……。





なぜ闇の連中の味方を？――ソラの必死の問いかけにも答えようとせず、リクは身にまとう闇の力を見せつけたあげくに、ソラを海賊船の船倉へ突き落とす。

CONVERSATION　会話

リク：おまえから来てくれるとは思わなかったよ。また会えて良かった。
ソラ：ドナルドとグーフィーはどうしたんだ？
リク：まだそんなことを言っているのか。そんなに仲間がたいせつか。おまえが捜しているのはあのふたりか？　それとも――
ソラ：（リクの足元にカイリがいるのを見て）カイリッ!!
リク：見ろ。おまえが遊んでいる間に俺はカイリを見つけたぞ。
フック：（リクのほうへ駆け出そうとするソラの行く手をはばみ）おっと、俺の船で勝手な行動は慎んでくれ。
ソラ：リク、おまえなんでこんな奴らと一緒にいるんだ！
リク：俺はハートレスを操る力を手に入れた。もう恐れるものは何もない。
ソラ：ハートレスは危険な力だ。心を呑みこまれるぞ！
リク：それは心が弱いヤツだけさ。
ソラ：リク――
リク：この力でいろんなことができるようになった。こんなこともな。（ソラの影を実体化させて）大切な仲間に会わせてやるよ。（足場が割れ、ソラは下に落とされる）



ピーター・パンとともに船内をまわっていたソラたちは、カイリを発見。心をなくしたように眠りつづける彼女だが、ソラの呼びかけにわずかに反応する。



しかし、目の前でリクがカイリを連れ去っていった。船内でリクに追いつくソラだが、リクはソラの影を実体化させて差し向け、何も言わずに行ってしまう。



リクはマレフィセントの居城ホロウバスティオンへ向かった、と話す海賊船の船長フック。ソラはそんなフックをしりぞけ、ネバーランドの鍵穴を閉じる。

一方、リクは昔を思い出していた。流星雨の夜に島に現れた少女(※1)のことをソラと話しつつ秘密の場所を出るとき、リクにだけは鍵穴が見えていたのだ。





カイリをホロウバスティオンへ運ぶために闇の力を使いすぎて苦しむリクに、マレフィセントは新たな力を授ける。お前の本当の力を教えると言って……。

トラヴァースタウンにもどったソラが鍵穴を閉じると、新たなナビグミが見つかった。ネバーランドで入手したものと合わせれば新たな世界へ行けそうだ。



CONVERSATION 会話

リク(幼少):なあ、ソラ。
ソラ(幼少):ん?
リク(幼少):おれ、もっと強くなる。そしたらいっしょにこの島から外へ出よう。こんなちっぽけな冒険じゃない、本当の冒険をしよう。
ソラ(幼少):うん。それもいいけどさあ、今すぐ面白いことないのかなあ。そういえばさ、このあいだから村長さんちに女の子がいるだろ? あの子ってさ、あの流星雨の夜に──
(ソラとともに秘密の場所をあとにしようとして、ふとうしろを振り返るリク。開かない扉の上に浮かび上がった鍵穴をひとり見つめる/※2)

CONVERSATION 会話

マレフィセント:船も使わずに、あの子を連れてくるとは無茶をしたね。闇の力に頼りすぎると、心を闇に喰われてしまうよ。
(獣のうなり声を聞いて振り返るリク)
マレフィセント:生き残りさ。住んでいた世界が消えても心を失わない者もいる。プリンセスを追い求める心の力でここまでたどりついたようだね。でも安心おし。しょせん、おまえの敵じゃない。おまえには、力があるんだ。
リク:力──?
マレフィセント:そう、おまえ自身が気づいていない力さ。さあ、リク、教えてあげるよ。おまえの本当の力(※3)を──

NOTES

※1) 流星雨の夜に島に現れた少女

ここで言う「少女」とはカイリを指す。アンセムの手でホロウバスティオンから送り出された彼女がデスティニーアイランドに現れたのは、キーブレードの勇者としての素質を秘めたリクとソラの存在を、無意識に探り当ててのこと。

このとき流星雨が確認されたのは、ホロウバスティオンと外の世界を結ぶ扉が開いたため。扉が開き、世界同士をへだてる壁がくずれると、壁の破片が流星のように見えるのだ(→P.155)。

※2) 鍵穴をひとり見つめる

モンストロでソラが思い出していた過去(→P.112)を、ここではリクが回想しているのだが、同じ過去でもふたりが見ていたものが異なることがわかる。

デスティニーアイランドと外の世界との出入口である、秘密の場所の扉。その扉の鍵穴を目にすることができたのはリクだけだった。それは、扉を開ける資格を持つ者──キーブレードの勇者が、本来はリクだということを示している。

※3) おまえの本当の力

ここでマレフィセントがにおわせているのが「リクが本来のキーブレードの勇者」だということは、ホロウバスティオンでの最初のソラとリクのやり取りなどから推察できる。

キーブレードの持ち主は？

キーブレードの勇者としての自覚を胸に、ホロウバスティオンへ乗りこんだソラ。そんなソラに、リクは驚くべき事実を告げる――。



魔女の拠点ホロウバスティオンへ向かうことになったが、ソラは不安だった。もしもこのままカイリや王様の手がかりがつかめなかったら……。



そんなソラをグーフィーは励ます。王様の言葉どおり鍵を持つ者と一緒にいるのだから大丈夫だと信じている、と。



そのときカイリの声が響いたかと思うと、ソラの意識は、老婦人と少女がいる図書館のような場所（※2）へと飛ぶ。



「闇の奥の光を信じなさい、カイリ」――老婦人の言葉を聞いて驚くソラ。目の前にいる少女は、幼いカイリだったのだ。



やがて目の前の光景は消えた。いまのはカイリが見せたのか？　謎を抱えたまま、ソラたちはホロウバスティオンへ発つ。



はじめて訪れたはずのホロウバスティオンに、ソラはどこか懐かしさを覚えていた（※3）。胸のなかにある何かが、ソラに訴えかけてくるのだ。

CONVERSATION 会話

グーフィー：最初の約束を忘れたのかい。怖い顔やさみしい顔はダメだってば。
ソラ：ドナルドは、不安じゃないのか？　王様の手がかりも見つからないし――心配だろ？
ドナルド：ううん、全然。
グーフィー：王様は『鍵を持つ者と一緒に行動せよ』（※1）って言ったんだ。だからソラと一緒に行けば、かならず王様に会える！　そう信じてるから、だいじょうぶさ。
ソラ：信じる、か――
カイリ（声）：うん、信じてる。
（ソラの脳裏に、少女と老婦人が話している光景が浮かぶ）
ソラ：ここは――？
おばあさん：昔々、世界中の人は、あたたかい光に照らされて、平和に暮らしていた。みんな光が大好きだったんだよ。ところが、みんなが光をほしがって、やがて争いが始まった。すると、みんなの心に闇が生まれたんだ。闇はどんどん広がって、たくさんの心と光を飲みこんだのさ。世界は闇に覆われて――消えてしまったんだ。けれど、小さな光のかけらが残っていたのさ。子供たちの、心の中にね。子供たちは、光のかけらの力で、消えてしまった世界を作り直したんだ。それが私たちの世界なんだよ。でも、本当の光は、まだ闇の奥で眠っていてね。だから世界は、ひとつにつながることができずに、いくつもの小さな世界に別れてしまった。だけど、いつの日かきっと、闇の奥につづく扉が開いて、光が帰ってくるはずさ。いいかい、もし闇に飲みこまれても、闇の奥には、かならず光があって、おまえを助けてくれるんだ。だから闇に負けてはいけないよ。闇の奥の光を信じていれば、おまえの心が、闇を照らす光になって、みんなを幸せにしてあげられるんだよ。わかったね、カイリ。
ソラ：カイリ!?（目の前の光景が消え、我に返る）あれ？
グーフィー：どうしたの？
ソラ：ううん、なんでもない。（ひとりつぶやき）カイリ、俺を呼んだのか？

NOTES

※1）「鍵を持つ者と一緒に行動せよ」
ソラとともに行動することの正しさを説明するようなこの言葉は、ホロウバスティオンで「本当の鍵の持ち主がリク」と判明したときには、皮肉にもソラとドナルド＆グーフィーが別れる理由となる。

※2）図書館のような場所
ここで出てくるのはホロウバスティオンの書庫。ソラのなかのカイリが無意識のうちに、祖母と話した日の彼女の記憶を、映像としてソラに見せている。

※3）懐かしさを覚えていた
ソラのなかのカイリが、昔過ごしたホロウバスティオンを見て懐かしく思う気持ちが、ソラに伝わっている。



奥へ進むと、リクとビーストがにらみ合っていた。ベルを返してもらいにきたと言ってリクに挑みかかるビーストを、リクは無情にも斬り捨てる。



駆けつけたソラに、リクは冷たく告げる。自分たちはつねに何かを取り合ってきたがもうおしまいにしよう、勇者はふたりも必要ない、と。



本当の勇者は誰か、キーブレードが教えてくれる――そうリクが言うが早いか、ソラのキーブレードがリクの手に渡る。"鍵"の本来の主はリクだったのだ。



ソラにオモチャの剣を与え、リクはあざ笑うように立ち去っていく。そして「鍵を持つ者に同行する」のが使命であるドナルドとグーフィーもまた……。



かつての親友が去り、仲間も去り……ぼうぜんと床に手をついたままのソラ。そのとき、傷ついてなお立ち上がろうとするビーストの姿が目に入る。



「たったひとりでもできることはある」――決意に満ちたビーストの言葉を聞き、ソラはふたたび立ち上がる。大切な人、カイリに会うために……。

CONVERSATION 会話

リク：船もなく、ハートレスの力も借りず、どうやって来たんだ。
ビースト：私は信じた。ただそれだけだ。私たちの世界が闇にのまれた、あの時――さらわれたベルのもとへ、私も行くと誓った。そして私はここにいる。ここに必ずベルがいると、信じている。ベルを返してもらうぞ！
リク：力ずくで奪ってみろ！
（ビーストの攻撃をかわし、剣で斬り倒すリク。そこにソラが駆けつける）
ソラ：やめろ、リクッ！
リク：ソラ、遅かったな。待ってたんだ、おまえを。俺たちはいつも何かを取り合ってた。おまえは俺のものを、俺はおまえのものを。
ソラ：リク――？
リク：でも、もう終わりにしようぜ。勇者は二人要らないんだ。
ソラ：何が言いたいんだ、リク。
リク：キーブレードが答えてくれる。本当の勇者が誰か！
（ソラのキーブレードがリクの手に渡る）
ソラ：あっ!?
ドナルド：ウソ!?
グーフィー：ええっ!?
リク：マレフィセントの言ったとおりだ――おまえにカイリを救うことは出来ない。秘密の扉を開き、世界を変える事が出来る本当の勇者（※4）だけが、キーブレードを使いこなせる。
ソラ：それが、おまえだって言うのか――？俺は今までそのキーブレードで戦ってきたんだ！
リク：俺に会うまでの暇つぶしだったのさ。ソラ、おまえの出番はもうない。このおもちゃで勇者ごっこがお似合いだ。（木剣をソラの足元に投げて去っていく）
ドナルド：グーフィー、行こう。王様の命令だろ！
グーフィー：あっ！　そりゃ鍵を持ってるのはリクだけど――。でも――
（おかまいなしに歩いていくドナルド。グーフィーもそれにつづく）
ドナルド：ソラ、ごめん！
（その場に残されるソラとビースト。ビースト、立ち上がるもよろめく）
ソラ：（ビーストに駆け寄り）動いちゃダメだ、そんなケガで――
ビースト：おまえは、何のためにここに来た。私は戦うために来た。たったひとりでもできることは、ある。私はそのために、ここへ来た。
ソラ：（木剣を手に取り）俺は――。カイリに――たいせつな人に、会いに来たんだ。

NOTES

※4）秘密の扉を開き、世界を変える事が出来る本当の勇者
リクがデスティニーアイランドの秘密の場所にある開かずの扉を開いたことを指している。「現状を変えたい」と強く思っていたリクが、結果的に闇を引きこみ、世界を滅ぼすという形で「変えた」のは皮肉な話だ。

つながる心を力に

キーブレードも仲間も失いながら、なおも大切な人を求めて進むソラ。すっかり闇に染まったリクは、その力でソラを消そうとするが……？



ジャスミン、シンデレラ、オーロラ、白雪姫、アリス、ベル、そしてカイリ――あちこちの世界にいた7人のプリンセスが、城の一室に集められていた。



「プリンセスたちよ、鍵穴を呼び出しておくれ！」――マレフィセントの呼びかけに応じてプリンセスたちの心から光が放たれ、鍵穴（※1）が浮かび上がる。



一方、城内を進んでいたソラは、ハートレスのワナにハマり、ビーストと離ればなれになってしまった。ひとりになったソラの前にリクが歩み出る。



闇の強大な力を見せつけるリクに、ソラはキッパリと言う。たとえ闇の力で身体が消えても、仲間とつながっているかぎり自分の心は消えない、と。



それなら俺が試してやる――そう言うやいなや手に闇の力を集め、ソラめがけて撃ち出すリク。そのとき、何者かがソラの前に飛び出してくる。

CONVERSATION 会話

リク：なぜ帰らなかった。
ソラ：俺はカイリに会いに来たんだ。
リク：闇の力で、消されたいのか。（闇の姿に変身する）
ソラ：俺の体は、消えるかもしれない。でも、心は消えない。俺の心は、仲間と、みんなとつながってるんだ！
リク：それなら、俺がためしてやる！（ソラに手をかざし、闇の力を放つ）

NOTES

※1）鍵穴
ソラがいままで閉じてきたのは、その世界と外の世界とを結ぶ扉の鍵穴だが、ここでプリンセスたちに呼び出されたのは、"世界の中心"――アンセムの解釈では真の闇――へとつづく扉の鍵穴。



「ソラが消えるなんていやだよ」——そう言って飛び出したのはリクと行動するはずのグーフィーだった。王様の言葉にそむき、ソラとの友情を取ったのだ。



ドナルドもソラに味方することを選んだ。リクは、ろくな武器も持たずに戦おうとするソラをバカにするが、ソラは「本当の武器は心だ」と言い返す。



「つながる心が俺の力だ」——ソラがそう言うや、リクの手にあったキーブレードはソラのもとへ移った(※2)。驚きながらもソラたちに戦いを挑むリク。



戦いに敗れたリクはもとの姿にもどり、無言で駆け去っていった。「お前の心が通じたようだな」と声をかけてきたビーストに、ソラはほほえむ。



キーブレードを失ったことが信じられず、孤独に城内を駆けるリク。そこへ、ソラが以前に秘密の場所で出会ったローブの男が現れ、あやしくささやく。



キーブレードがソラの手に移ったのは、ソラの心の強さがリクを超えたから。心をもっと強くしたければ闇に心を開け——男の言葉に従ったリクは？

CONVERSATION 会話

グーフィー：(ソラの前に飛び出し、リクの攻撃を盾で受け止めて)ソラが消えるなんて、いやだよ。
リク：王の命令を忘れたのか。
グーフィー：忘れてないよ。でも——僕、ソラといっしょに旅したいんだ。だって、大事なともだちだもんね。ごめんね、ドナルド。今度、王様にあやまっといてよ。
ドナルド：待て、グーフィー！　いっしょにあやまろう！(ソラのもとへ駆け寄り)まあ、その、トモダチだしね。
グーフィー：さっきはごめんね、ソラ。
ソラ：ありがとう——ドナルド、グーフィー。
リク：武器も持たずに戦う気か？
ソラ：俺の武器は、キーブレードじゃない。ほんとうの武器は——心なんだ。
リク：心？　そんなもろいもの、なんの役に立つ！
ソラ：ああ、もろいかもな。でも、俺の心はみんなとつながってる。大切な人と、大切なともだちと！　誰かが俺のことを思っていてくれたら、たったひとりでも忘れずにいてくれたら——俺の心は消えない。つながる心が、俺の力だ！
(リクの手のキーブレードが光り、ソラの手に返ってくる。リクは一瞬とまどうが、そのままソラたち3人と戦う)

CONVERSATION 会話

リク：なぜだ。俺のものだ、俺の。
(ふと気配を感じてリクが振り返ると、そこにはローブの男がいる)
ローブの男：真に強い心の持ち主が、キーブレードを手に入れるのだ。
リク：心？　俺の心があいつより、弱いっていうのか？
ローブの男：あの瞬間では。だが、人は強くなれる。闇を怖れることなく、扉の奥へ進んだおまえには——勇気がある。さらに深い闇へ突き進むほど——おまえの心は強くなる。
リク：どうすればいいんだ——
ローブの男：闇に心を開くのだ。それだけでいい。おまえの心そのものが、すべてをのみこむ闇になるのだ——
(リクから闇のオーラが立ちのぼる／※3)

NOTES

※2) キーブレードはソラのもとへ移った
本来はキーブレードの持ち主でありながら、闇の力に頼ってしまったリク。そんなリクよりも、友との絆を信じるソラの心の強さが上まわった。この瞬間からキーブレードはソラを認め、ソラは本当の意味でのキーブレードの勇者となる。

※3) リクから闇のオーラが立ちのぼる
闇に心を開くとは、闇に心を乗っ取られること。あせりのあまり、ローブの男——アンセムの甘い言葉に乗ったリクは、闇に心を明け渡し、アンセムに身体を乗っ取られてしまう。このあと登場するリクの声が二重に聞こえるのは、アンセムに乗っ取られたあかしだ。

ソラ、消滅!?

ついに闇に通じる鍵穴が呼び出された。だが、プリンセスであるカイリの心がなければ鍵穴は閉じられない。彼女を目覚めさせるためにソラは――？



プリンセスの力で呼び出された、闇へとつづく鍵穴。さっそく扉を開こうと、いまや声まで変わり果てたリクは、闇のキーブレード(※1)をかざす。



だが、プリンセスのひとりであるカイリの心がないため、鍵穴は未完成で開かない。そこへソラたちが駆けつける。



最後の鍵穴が出現した以上、世界はもうじき闇に覆われる――そう言ってあざ笑うマレフィセントに立ち向かうソラたち。



ソラたちとの戦いに敗れて逃げ出したマレフィセントに、何者かの気配を漂わせたリクは言葉をかける。「助けてほしいか？」



闇のキーブレードでマレフィセントをつらぬくリク。マレフィセントは闇に包まれ、ドラゴンとなりソラたちに襲いかかる。



戦いに敗れたマレフィセントの身体は闇に散っていった。闇を利用していたつもりが闇に身を滅ぼされたのだ――冷たく告げてリクは去っていく。

CONVERSATION 会話

リク？：あれがプリンセスたちの「力」の結晶か。
マレフィセント：そうさ。闇へと通じる鍵穴さ。
リク？：あれを開けば全世界にハートレスがあふれるぞ？
マレフィセント：かまうものか。私は闇にのまれたりしないよ。闇の力を利用して、世界を支配してやる。
リク？：たいした自信だ。（リクが手をかざすと、その手にソラのものとは形状も色もちがうキーブレードが出現する）
マレフィセント：おお――
（しかしキーブレードの先端は欠けており、鍵穴も未完成で開かない）
マレフィセント：なんということだ!?　プリンセスはそろったというのに!?　あの娘のせいか！
（カイリに歩み寄るふたり）
リク？：心を失っていては、プリンセスの力も消えたままだな。
（ソラたちが向かってくる足音がする）
マレフィセント：王の手先が来たようだね――。私が始末してやるよ。おまえはここでプリンセスを見張っておいで。
（立ち去るマレフィセントを冷ややかな目で見送るリク。その身体から闇のオーラが立ちのぼる）

CONVERSATION 会話

リク？：（逃げてきたマレフィセントに向かって）助けてほしいか？
ソラ：リク!?
ドナルド：あれは――
リク？：そう、キーブレードだ。おまえのキーブレードとは異なり、これは人の心の扉を開く。心を解放された人間は――こうなる！（マレフィセントの胸をキーブレードでつらぬく）
マレフィセント：なっ――
リク？：心の扉を開け放ち、闇に心を明け渡せ！　おまえは闇そのものになるのだ！（マレフィセントから闇のオーラが立ちのぼる）
マレフィセント：これだよ、この力さ！闇。真の暗闇――（マレフィセントドラゴンに変身してソラたちに襲いかかる）

NOTES

※1) 闇のキーブレード
人の心を開く力を持つキーブレード。ソラのものとは異なりプリンセスたちの心でできているが、カイリの心のぶんが足りないため、先端部が欠けている。



ようやくカイリと対面したものの、彼女は目覚めない。鍵穴を完成させるため"その娘"に目覚めてもらう――そう言い放つリクに違和感を覚えるソラ。



リクに闇のキーブレードを突きつけられたとたん、ソラの胸の奥が反応する。なんと、カイリの心は、ソラの胸のなかに隠れていたのだ。



リクは、闇の探求者アンセムに乗っ取られていた。ソラの心をムリヤリ開き、カイリの心を引きずり出そうとするリク。そのとき、カイリの声が響く。



カイリに励まされ、力をふりしぼるソラ。「お前なんかにカイリの心を渡すもんか！」――そう言って、リクの身体を借りたアンセムとの一騎討ちにのぞむ。



戦いはソラの勝利に終わったが、城内には大変なことが起こりつつあった。プリンセスたちが呼び出した鍵穴の向こうから、闇が流れこんできたのだ。



不完全な鍵穴を閉じることはソラにもできない。カイリの心を解き放てば――思い立つやソラは、闇のキーブレードを手に取り、笑顔で自分の胸をつらぬく。

CONVERSATION 会話

(カイリのもとへ駆け寄るソラ。グーフィーもつづこうとするが、見えないバリアに弾かれて近寄れない)
ソラ：カイリ！　カイリ、カイリ！　目を開けてくれ！
リク？：無駄だ。その娘は心をなくして眠り続けている。
ソラ：おまえ、リクじゃ、ない――？
リク？：最後のプリンセスが眠っているせいで、鍵穴は未完成のままだ。
ソラ：プリンセス――？　カイリがそうだって言うのか!?
リク？：その娘の力なくして、鍵穴は完成せん。目覚めてもらうぞ。
ソラ：勝手にリクをあやつって、何言ってるんだ！　リクの心を返せ！
リク？：ならばおまえも、プリンセスに心を返すがいい。
(リクにキーブレードを向けられると、ソラの胸の一点が赤く光る。苦しそうにひざまずくソラ)
ドナルド：ソラ!?
ソラ：いったい――
リク？：まだわからんのか？　反応しているのだよ、プリンセスの心が！　おまえの中に眠る、カイリの心が！
ソラ：カイリが、俺の中に――
リク？：わが目はすべて見通している。
ソラ：おまえ、誰なんだ。
リク？：我が名はアンセム。闇の探求者。
(ゆっくりソラに近づくリク。ドナルドが立ち向かおうとするが、弾き飛ばされる)
リク？：さあ、引きずり出してやるぞ、プリンセス。その力で鍵穴を完成させ、私を不滅の闇に導け！(キーブレードをソラに振りかざす)
カイリ(声)：ソラ!!
(間一髪、リクの攻撃を防ぐソラ)
ソラ：おまえなんかに――おまえなんかにカイリの心を渡すもんか！
(ソラとリク、1対1でバトルに突入)

CONVERSATION 会話

(闇のキーブレードをその場に落とし、かき消えるようにいなくなるリク)
ソラ：リク!?（駆け寄る）
ドナルド：ソラ、大変だ！
グーフィー：かっ、鍵穴がー!?
(ソラは鍵穴に近づきキーブレードをかざすが、閉じることができない)
グーフィー：だめだよ！　鍵穴が不完全なんだ！
ソラ：(キーブレードを収めて)どうすればいいんだ!?
グーフィー：たぶん、カイリが目を覚ませば――
ソラ：カイリの力があれば――カイリを、解き放てば――。どうしたらいい？　どうすれば――(床に転がった闇のキーブレードに目をとめて)人の心の扉を開く、キーブレード――(しばし目を閉じたのち、意を決して闇のキーブレードのもとへ向かう)
グーフィー：ソラ――？
(闇のキーブレードを手に取るソラ)
グーフィー：ソラ、まさか!?
ドナルド：待って！



闇のキーブレードを形成していたプリンセスの心と、カイリの心は、それぞれの身体に帰った。だが、心を解放したソラの身体は、光となって消えてしまう。



カイリたちが状況を理解する間もなく、アンセムが覚醒。カイリを用ずみだと言って消そうとするが、わずかに残るリクの意識がそれをはばんだ。



一方、みずから心を解き放ったソラは、肉体を失い、1匹のハートレスとなっていた。カイリたちがその場から逃れるのを見て、ソラはあとを追う。



追いついてきたソラを見ても、ドナルドたちにはその正体がわからない。カイリは気づいたものの、そこに本物のハートレスが現れ、絶体絶命のピンチに！



ハートレスと化したソラを抱きしめるカイリ。瞬間、まばゆい光がほとばしり、ソラはもとの身体を取りもどす。カイリの心の力がソラを救った(※2)のだ。



しかし、敵に囲まれて危険な状況であることに変わりはない。ひとまずビーストにその場をまかせて、ソラとカイリたちはホロウバスティオンを去る。

CONVERSATION 会話

カイリ：ソラ、ほんとに消え――ううん、消さない！　絶対消さない！
(どこからか物音がしてあたりを見まわす3人。闇を漂わせてアンセムが現れる)
アンセム：ようやく目覚めたか、最後のプリンセスよ。だが鍵穴が完成した以上――もう用はない。消えてもらうぞ。
ドナルド：そうはさせないぞ！
グーフィー：僕たちだけで、だいじょうぶかな？
ドナルド：わかんないよ！
(アンセムがドナルドたちに近づいてくるが、途中で身体の自由が利かなくなり立ち止まる)
アンセム：ば、ばかな――
(リクの姿がアンセムに重なる)
リク：俺の体、好きにさせるか。
カイリ：リク!?
リク：早く逃げろ！　ハートレスが来るぞ！
(その場から逃れるドナルド、グーフィー、カイリ)

CONVERSATION 会話

ドナルド：(ハートレスのソラを杖でたたき)しつこいな！　なんで消えないんだ!?
カイリ：ソラ？　ソラなの!?
グーフィー：あっ!?
(本物のハートレスに囲まれてしまう)
カイリ：今度は私が助けなきゃ――(いっせいに飛びかかってくるハートレスからかばうように、ハートレスのソラを抱きしめて)ソラ!!
グーフィー：カイリ!?
(ハートレスのソラから光が放たれ、周囲のハートレスたちを弾き飛ばしたかと思うと、もとの姿にもどったソラがカイリを抱きしめて立っている)
ソラ：カイリ――ありがとう。
カイリ：ソラー!!
ドナルド&グーフィー：ソラ――!!
(ふたたびハートレスに囲まれるソラたち。そこへビーストが加勢に現れる)
ビースト：早く行け！
ソラ：一緒に行こう！
ビースト：私がこの地を離れるときは、ベルも一緒だ。さあ、もたもたするな！　ハートレスが来るぞ！
ソラ：わかった。みんな、行こう！
(外へ駆け出すソラたち)

NOTES

※2) カイリの心の力がソラを救った
ソラを大切に想う気持ち――"つながる心"が、「闇のなかの光」となり、闇に消えかけていたソラを救った(→P.130)。リクと対峙したソラにも「大切な者と心がつながっているかぎり自分は消えない」「大切な者とつながる心が俺の力」という発言があったように(→P.125)、つながる心の力は、本作のテーマとなっている。

WORLD STORY 11



HOLLOW BASTION

ホロウバスティオン

このワールドのあらすじ
Outline of this world

(⇒P.122,124,126,130,138)

ホロウバスティオンのキャラクター



PICK UP SCENE
ピックアップシーン



⬆昔はアンセムが治めていたが、いまや魔女マレフィセントの城となったホロウバスティオン。

⬇ベルを取り返しにきたビーストと協力しつつ、ソラは、カイリを捜して城の奥へ進む。





⬆心を取りもどしたのちも、プリンセスたちは闇を抑えようと城に残り、ソラに助言をくれる。

MAIN STORY 13 ― トラヴァースタウン／ホロウバスティオン

たとえ離れても

最後の鍵穴から吐き出される闇はあちこちに異変をもたらしていた。世界を、そしてリクを救うため、ソラたちは再度ホロウバスティオンへ向かう。



トラヴァースタウンにもどったソラは、レオンたちと状況を確認し合う。どうやら最後の鍵穴が現れた影響で、あちこちの世界の闇が強まっているらしい。



鍵穴を閉じにふたたびホロウバスティオンへ行こうにも、ハートレスが増えすぎて、従来の航路では行けそうにない。新たなナビグミが必要だ。



シドが昔隠したナビグミを取りに、地下洞窟を訪れたソラ。世界中捜しまわったのにこんな近くにいたんだ――洞窟にいたカイリと話すうちに、ふと気づく。



老婆が語った「闇の中の光」の話は、ただのおとぎ話ではない。闇に消えかけたソラをカイリの心が救ったように、リクを救う光もきっとあるはずだ。



最後の戦いに向かうソラに「かならず帰る」と約束させ、カイリは手作りのお守り（※1）を渡す。自分がいつでもそばにいることを忘れないでと言って――。

CONVERSATION 会話

カイリ：闇の奥の光、か――
ソラ：ああ、ばあちゃんのおとぎ話？
カイリ：（驚いてソラの顔を見たのち笑って）そっか、ずっと一緒だったもんね。
ソラ：笑っちゃうよな。世界中さがしまわったのに、こんな近くにいたんだもんなあ。ま、会えたからいいけど。あとは、リクだけか。
カイリ：また、3人いっしょに笑えるかな。リクの心は、闇に――
ソラ：俺だって、ハートレスになったけど、カイリが助けてくれたろ。深い闇にのみこまれていたんだ。まっくらで、何もわからなくて、自分のこともみんなのこともどんどん忘れて、闇に吸いこまれそうだった。でも、カイリの声が聞こえて、目が覚めたんだ。カイリのおかげだよ。
カイリ：私は、ソラを忘れたくなかっただけだよ。
ソラ：そうか！　俺たちの心は、つながってる。心のつながりが光になって、闇の奥までとどいて――俺の心を助けてくれたんじゃないかな。“どんなに深い闇でもその奥には必ず光がある”。あれは、おとぎ話なんかじゃないんだ。
カイリ：リクを助けに行こう！
ソラ：カイリは来ちゃダメだ。
カイリ：どうしてよ？
ソラ：これ以上危険な目にあわせられない。
カイリ：今までだって、一緒にいたから危険だって乗りこえられたんだよ？　ひとりの方が不安になるよ。
ソラ：カイリ、離れても僕らはもうひとりじゃない。そうだろ？
カイリ：足手まとい？
ソラ：まぁ、そういうこと。
カイリ：（理解したように笑い）そっか。わかった。（手作りのお守りをソラに渡し）持ってて。たいせつなお守りなんだから、ぜったい返してよ！
ソラ：（お守りをにぎりしめ）必ず、返すよ。
カイリ：約束だよ。
ソラ：約束する。
カイリ：忘れないで。私が、いつでもそばにいること。

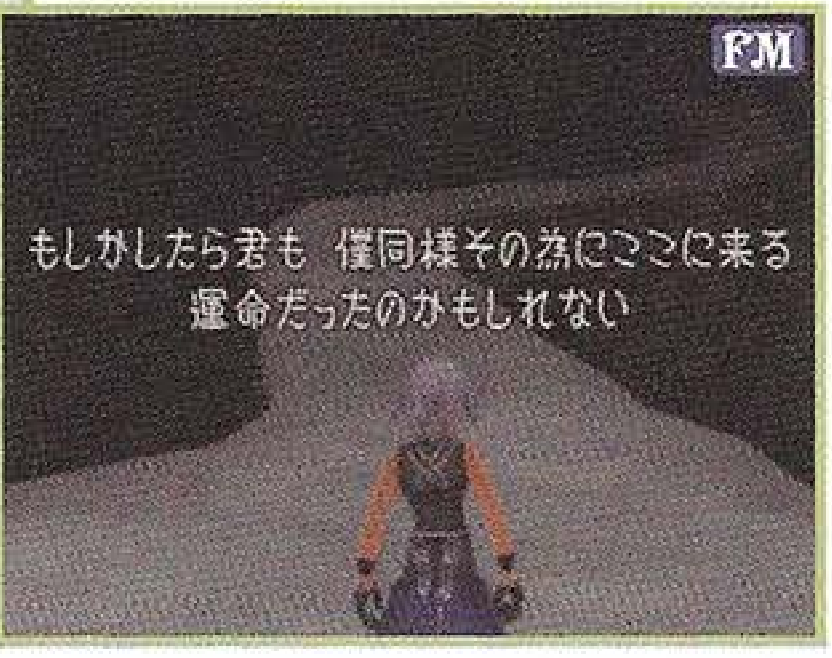
NOTES

※1）手作りのお守り
3人がいつまでも一緒にいられるようにと願いをこめてカイリが作っていた、サラサ貝のお守り（→P.91）。



FM

そのころ、アンセムに身体を乗っ取られたリクの心は、闇の世界に残されていた(※2)。暗闇のなかをひとりでさまようリクに、謎の声(※3)がささやく。



声は、闇の出入りする扉を両側から閉じるには、ふたつの心と鍵が必要だと言う。もしかするとリクは、そのために闇の世界へ招かれたのだろうか？



ふたたびホロウバスティオンを訪れたソラたちは、ビーストと合流して城内へ。書庫では、ビーストの最愛の女性ベルが、アンセムについて教えてくれる。



ほかのプリンセスたちも、闇の力を抑えようと城内にとどまっていた。彼女たちの話では、アンセムは鍵穴の向こうの闇に消えたというが……？



城内のハートレスの親玉を倒したところで、レオンたちが応援に現れた(※5)。鍵穴を閉じれば、もともとソラたちと別の世界に住む彼らともお別れだ。



さびしげなソラを励ますレオンたち。もし会えなくなっても心がつながっていればまためぐり会える――その言葉にうなずき、ソラは最後の鍵穴を閉じる。

CONVERSATION FM 会話

リク：ソラ――カイリ――すまない――。ここは、死の、世界？ （進む途中で足元がぶれる）まだ、消えるわけにはいかない。もう一度、ソラとカイリに会うまでは――
謎の声：リク、聞こえるかい？ もうすぐそこに行く。
リク：誰だ？
謎の声：もう一つのキーブレード(※4)。こちら側のキーブレードを手に入れた。
リク：？
謎の声：君にもずっと語りかけてたんだ。でも、心を覆う闇に阻まれて届かなかった。
リク：誰だか知らないが、俺はどうなったんだ？
謎の声：君の心は闇に打ち勝った。でも身体は取り戻せなかった。だから、奪われた心が集められたこの闇の側に――心だけが取り残されたんだ。
リク：俺はどうすればいい？
謎の声：これから現れる闇の出入りする扉――僕らが出入りすることができないその扉を、両側から閉じるためには、2つの鍵と2つの心が必要なんだ。もしかしたら君も、僕同様その為にここに来る、運命だったのかもしれない。
リク：運命――なんでも知っているんだな。だったらもう一つ教えてほしい――ソラとカイリは無事なのか？
謎の声：彼らの心は、君自身が感じるはずだ。相手が自分にどう写るかなんて――自分の心次第なんだ。
リク：（目を閉じてソラの心を感じたのち、目を見開いて）ありがとう。

NOTES

※2) リクの心は闇の世界に残されていた FM
この場面は、FM版独自のもの。エンディングでリクが扉の向こうにいた理由や、続編『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』(以下、『KHCOM』)開始時のリク(→P.192)の立場を説明する内容となっている。

※3) 謎の声 FM
リクに呼びかけるこの声は、王様のもの。王様は、エンディングでリクとともに闇の世界側から扉を閉じたのち、やはりリクと協力して、もとの世界への出口を探すことになる。

※4) もう一つのキーブレード FM
ソラが手にしているのが光のキーブレードとするならば、王様が見つけたのは、闇の世界側のキーブレード。このふたつが、光の側と闇の側の両方から用いられることで(→P.140)、"キングダムハーツ"の扉は封印されるのだ。

※5) レオンたちが応援に現れた
ホロウバスティオンは、レオンたちの故郷。自分たちの世界の現状を見るためにシドの船でホロウバスティオンを訪れた彼らは、ソラたちに最後の声援を送る。

OLYMPUS COLISEUM



ソラたちが訪れた闘技場では、もうじき闘技大会が開かれるらしい。参加したいソラは、ロビーにいた支配人のフィルに、大会について尋ねてみるが……。



子どもを出場させるわけにはいかないと言って断られてしまう。とはいえ腕試しのテストは受けさせてもらえることになった。



見事テストに合格したソラ。しかしフィルは、「おまえたちは英雄じゃないから」と告げ、大会出場を認めてくれない。



あきらめて闘技場を出ようとしたソラに、ハデスが声をかけてきた。彼は大会のエントリーチケットをソラに手渡す。



さっそく予選に参加したソラは、マントを羽織った青年――クラウドとすれちがう。フィルも認めるほどの腕前のようだが？



順調に勝ち進むソラたちを、ハデスが見つめていた。彼はクラウドを使い、試合中の事故を装ってソラとヘラクレスを亡き者にしようとしていたのだ。

このワールドのあらすじ

オリンポスコロシアムでは、英雄たちがつどい腕を競い合う闘技大会が開かれていた。ソラも挑戦しようとするが、支配人のフィルに「英雄じゃないから」と参加を断られてしまう。そんなとき、ソラの前に現れた不気味な男が、大会のエントリーチケットをくれた。この男こそ冥界の王ハデス。彼は試合中の事故に見せかけて、英雄ヘラクレスとソラを亡き者にしようと陰謀をめぐらせていたのだ。はたして、数々の強敵が立ちはだかる闘技大会を、ソラは無事に勝ち抜くことができるのだろうか？

CONVERSATION 会話

ハデス：あのガキが決勝の相手だ。必ず始末するんだぞ。
クラウド：死者の国の神、ハデスが子供を恐れるのか？　悪いが俺の契約は――
ハデス：ああそうとも！　おまえの契約は大会本選でヘラクレスの息の根を止めることだ。だが本選に出るには、どのみちあのガキと戦うんだろ？　あのヤギ親父もこう言ってる。『ルール11。これは試合(ゲーム)だ、結果を気にせずぶちあたれ』。ゲームの"結果"がどうなろうと、気にするこたァない。
(クラウドは無言で行ってしまう)
ハデス：フン、亡者よりも陰気な奴め。まあ、ゲームのコマとしては、あれぐらいがちょうどいい――



予選の決勝戦は、ソラたちとクラウドの勝負(※1)。その決着がつこうとしたとき、冥界の番犬ケルベロスが乱入し、クラウドとソラたちに襲いかかった。



間一髪のところでヘラクレスに助けられたソラたち。一度はロビーに避難するも、意を決して闘技場に引き返し、ケルベロスに戦いを挑む。



ケルベロスを退治したソラたちは、大会本選の出場許可を得た。だが、それはあくまで「英雄の卵」としてのこと。いつかは英雄と認めてもらえるだろうか?



闘技場の外ではクラウドが待っていた。闇にとらわれ光を見失ったという彼は、大切な人を捜していると話すソラに、光を見失うなと忠告して去っていく。

CONVERSATION 会話

ソラ:もう大丈夫なのか?
クラウド:ああ。
ソラ:でも、なんであんな奴の手先に——
クラウド:人を探している(※2)。その手がかりと引き換えにな。(ゆっくりと立ち上がって)闇の力を利用するつもりで取引したが、逆に——闇にとらわれ、光を見失った。
ソラ:見つかるよ。俺も探してるんだ。
クラウド:おまえの光を?(うなずくソラに歩み寄り、何かをソラの手のひらに落として去っていく)見失うなよ。
ソラ:また、勝負しようぜ! 今度は闇の力抜きでさ!
クラウド:(前髪をかき上げながら)興味ないね。

NOTES

※1) ソラたちとクラウドの対戦

この戦いに勝っても負けても、直後にケルベロスが乱入してきてヘラクレスがソラたちを逃がしてくれるという展開は変わらない。ただし、勝敗によって、ケルベロスが乱入するまでのデモシーンが少しだけ変化する。

●ソラたちが勝った場合

ひざをついたクラウドが、ふたたび剣をかまえようとするも、ケルベロスに踏みつぶされてしまう。

●ソラたちが負けた場合

ハデスの目の前で、クラウドはソラにトドメを刺さずに剣を下ろすが、直後にケルベロスに踏みつぶされてしまう。

※2) 人を探している

クラウドが捜しているという人物は誰なのだろうか? FM版では、クラウドとセフィロスが互いを捜していたことがうかがえる(→P.135)。もっとも、クラウドの言う人物がひとりだけだとはかぎらない。エンディングの一場面からはエアリスを捜していたようにも見えるし、ほかの誰かを指している可能性もあるのだ。

オリンポスコロシアムのキャラクター





冒険をつづけていくと、新たな大会ヘラクレスカップが開催されるとの知らせが入った。さっそく出場するソラたち。



かつて再戦を誓ったクラウドにも勝利して、ソラたちは決勝進出を決める。決勝戦の相手は、大会で無敗を誇るヘラクレスだ。



いざ戦おうとするヘラクレスに、ソラは1対1での勝負を申しこむ。ドナルドとグーフィーはソラの好きなようにさせようと、戦いを見守ることにした。

CONVERSATION 会話

ヘラクレス：さあ、来い！
ソラ：待てっ、ヘラクレス！ 1対1で勝負だ!!
ドナルド：あーあ、カッコつけちゃって…。
グーフィー：どうしよう？
ドナルド：ソラの好きなようにさせてあげたら？
グーフィー：ソラ、がんばってね！
ヘラクレス：よーし、ソラ！　手かげんはしないぞ！



ヘラクレスに勝ったソラは、一人前の英雄に必要だという「心の強さ」の意味がわかったとフィルに告げる。それはドナルドとグーフィーのことだ、と。

CONVERSATION 会話

ヘラクレス：驚いたよ、手を抜いたつもりはない。
ソラ：フィル。俺、"心の強さ"ってわかったよ。ドナルドとグーフィーのことだ。
フィル：なんだって？
ソラ：3人で闘えば、どんな相手でも、ヘラクレスだって、負ける気がしないんだ。ふたりがいると、すごく心強い！
フィル：そういうことじゃなくて──
ヘラクレス：（フィルを制して）なるほど、それが君の心の強さか。いいじゃないか、フィル。君たちは3人そろってはじめて英雄なんだ。これから何があろうとも、君たちなら最後までやりぬけるさ！



そうじゃなくて──とフィルはあわてるが、ヘラクレスはその答えに納得する。ソラたち3人は、心がつながっているからこそ英雄のような力が発揮できるのだ。



がっちりと握手をかわす、ソラとヘラクレス。信頼する仲間たちと協力してコロシアムにある鍵穴を見つけたソラは、それをキーブレードで閉ざすのだった。



新たに開催された闘技大会――ハデスカップに挑戦するソラたち3人。だが、この闘技大会は、ハデスがみずから裏で糸を引く危険なものだった。

強敵との戦いを制して勝ち進むソラたち。そんな一行に直接手をくだそうと、ハデスが戦いを挑んでくる。いまこそ、ハデスとの決着をつけるときがきた！





ハデスを倒した一行を待ちかまえていたのは、そのハデスに封印を解かれたロックタイタンだった。かつて神々を苦しめた強敵に、ソラたちは立ち向かう。

ゴールドマッチに参加したソラの前に現れたのは、氷の巨人アイスタイタン。ひとりでの戦いを余儀なくされたソラだが、なんとかこれをしりぞける。

FM





FM

プラチナマッチの対戦相手は、黒い片翼を背負った謎の剣士セフィロス。彼が仕掛けるすさまじい攻撃に、はたしてソラは打ち勝つことができるのか？

FM



そして、誰もいなくなった闘技場にやってきたクラウドの前に、セフィロスが姿を現す。言葉をかわして剣を交える、ふたりの戦いの結末(※3)は――。

CONVERSATION FM 会話

クラウド：やっと会えたな。
セフィロス：俺も探していた。
クラウド：おまえが存在する限り、俺は悪夢から覚めることができない。お前は俺の闇だ。
セフィロス：ならば闇へと誘おう。永遠に光を奪い、覚めることのない悪夢の中へ。
（剣を交えるクラウドとセフィロス）



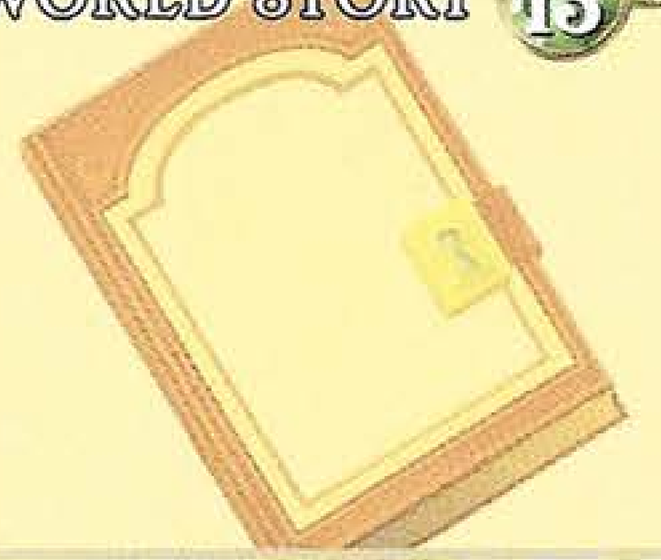






NOTES

※3）戦いの結末 FM
翼を羽ばたかせ、剣技を駆使してぶつかり合うクラウドとセフィロス。残念ながらゲーム中では、この戦いの結末はわからない。いつかそれが語られることがあるのだろうか？



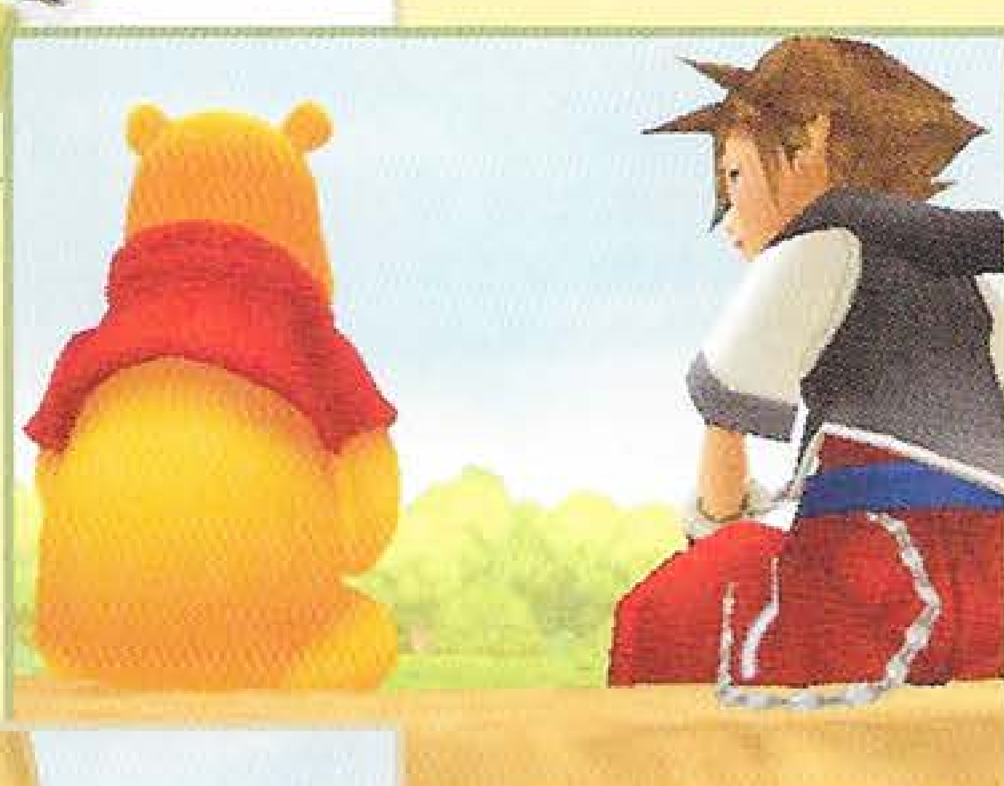
100 HUNDRED ACRE WOOD

このワールドのあらすじ
Outline of this world

魔法使いマーリンの持つ本を開いたソラは、そこに書かれたお話の世界――100エーカーの森へと入りこむ。しかし、森にいたのは、プーという名のくまだけだった。本のページがさまざまな世界に散らばってしまったため、プーの友だちや彼らの住む場所も森から消えてしまったのだ。事情を知ったソラは、ちぎれたページをあちこちで集め、プーの友だちを連れてくる。ひとりぼっちでなくなったプーは、今度はソラが自分の友だちを捜しに旅立つのを、応援しながら見送るのだった。



書斎にあった絵本を調べたソラは、気づくと本の世界――100エーカーの森へと降り立っていた。よく見ると、ところどころに空白があるようだが……？



プーによると、森にいた友だちも大切な場所もいつの間にか消えてしまったという。プーのさびしげな様子を見て、ソラは助けてあげようと心に決める。



ソラがいろんな世界でちぎれたページを集めてくるたびに、消えた友だちがもどってくる。最初に現れたハチミツの木で、プーはピグレットと再会できた。



つぎに現れたラビットの家で、食べ過ぎて入口に詰まってしまったプー。ソラは食べ過ぎに効くニンジンをティガーから守る。



川を流されていたイーヨーに、シッポを探してほしいと頼まれたソラ。丘の上のブランコでプーを高く飛ばして、上空から探そうとするが……？

CONVERSATION 会話

ソラ：（頭をたたいているプーに近寄り）頭でも痛いのか？
プー：ちがうよ、考えてるんだ。
ソラ：何を？
プー：あいさつ。プーとお別れするときのあいさつ。
ソラ：プー？
プー：（頭たたくのをやめて）なあに。
ソラ：なんだ、プーって自分のことか。
プー：僕がプーで、プーが僕。君は誰？
ソラ：俺はソラ。
プー：こんにちは、ソラ。ソラもプーにお別れを言いに来たの？
ソラ：違うよ。会ったばかりじゃないか。なんでお別れなんか――
プー：みんないなくなっちゃったから。
ソラ：いなくなった？
プー：この森にみんなでくらしてたんだ。僕たち、いっしょに散歩したり、お話ししたり、何もしなかったりした。それから毎日ハチミツを食べて――あ、そうだ。今日はまだハチミツを食べてないなあ（お腹をさする）。でも、もう誰もいないんだ。だいすきなともだちも、だいすきなハチミツの木も――僕がおひるねしていたら、みんなどこかへ行っちゃった。だからね、プーももうすぐ、どこかへ行っちゃうんじゃないかな。そのときはなんて言ってお別れしたらいいんだろう。（ふたたび頭をたたきはじめる）うんと、うんと――考えてたら、おなかがすいてきちゃった。（森のほうに向かって歩き出す）



4枚目のページでもどってきたティガーの遊び場で、ソラはティガーやルーと一緒にジャンプなどをして遊ぶ。残された森の空白は、あと1ヵ所だけだ。



どろんこ道で遊ぶうち、森の仲間たちを見失ってしまったプー。不安がる彼のため、ソラはみんなを集めてあげた。



星空の下、プーは再会できた友だちに囲まれていた。その様子を見ていたソラは、自分の友だちを探すために歩き出す。



「僕たちはここにいるよ」──そう言うとプーは、去っていくソラに手を振る。本のページがめくられ、表紙をとめる錠の"鍵穴"が、静かに閉じられた。

CONVERSATION 会話

ピグレット：でも、またみんなに会えて本当に良かったなあ。だって僕、ひとりぼっちになったときはどうしようかって思ってたもの。
ティガー：へへ、ピグレットはおくびょうだな！
ピグレット：ティガーは、さみしくなかった？
ティガー：さみしい？　このティガー様が？　まさか！　俺はただ、そうだな、ひとりきりでとびはねてもぜーんぜん面白くないって気がしただけさ！
プー：（コツンコツンと頭をたたきながら）うんと、うんと──
ソラ：どうした、プー？　まだなんか考えてるのか？
プー：あのね、何を考えたらいいか、考えてる。
ソラ：（笑って）さて、と。
ピグレット：ソラ、どこかへ行っちゃうの？
ソラ：（立ち上がって歩き出しながら）俺もね、捜してるんだ、ともだちを。
ティガー：またこいよ、ソラ！
ピグレット：あの、おともだちによろしくね！
（去っていくソラの背中を丘の上から見送る森の仲間たち。ソラが元気に手をあげると、森のみんなも手をあげて応える）
プー：ソラ、忘れないで。僕はここにいるよ。（ソラの姿が消えていくのを見届けながら）僕たちは、ずーっとここにいるよ──

100エーカーの森のキャラクター



アンセムとの決戦

世界を闇で染めようとエンド・オブ・ザ・ワールドへ向かったアンセム。彼の野望を阻止し、友だちと一緒に帰るため、ソラは最終決戦に挑む。



最後の鍵穴を閉じても、ソラの戦いはまだ終わらない。世界を飲みこむ闇の中心世界――エンド・オブ・ザ・ワールドに向かったアンセムを倒さなければ。



エンド・オブ・ザ・ワールドは失われた世界の破片でできていた。アンセムを倒せば、これらの世界ももとにもどるはず。



だが、それはエンド・オブ・ザ・ワールドの消滅をも意味していた。では、そのときソラたちも消えてしまうのか？



心があれば友だちのもとへ帰れる――笑顔で話すグーフィー。ソラも「かならず帰る」と、胸の奥で改めてカイリに誓う。

CONVERSATION 会話

白雪姫：おねがい、ソラ。あなたの勇気で、みんなが帰る世界をとりもどして。
オーロラ：闇が消えれば…みんなは世界が消えた時にいた場所へ帰れる（※1）と思います。
ソラ：じゃあ、カイリも島に？
シンデレラ：ええ、そのはずよ。もちろんあなたもね。
ソラ：俺は、リクと王様を見つけるまで帰れないよ。

CONVERSATION 会話

グーフィー：（果ての魔空の景色をながめ）ハートレスにやられた世界の破片だよ。
ソラ：アンセムをやっつけたら、元に戻るよな。
ドナルド：もちろん！
ソラ：でもさ、そしたら元に戻った世界は離れ離れになっちゃうんだろ。ここにいる俺たちは、どうなっちゃうんだ？
ドナルド：エッ？　うん――
グーフィー：ここはハートレスの世界だから、消えてしまうかも。（驚いてグーフィーの顔を見るソラとドナルドに向かい）でも、平気だよ。世界が消えても、僕らの心は消えない。心があれば、ともだちのところに帰れる。僕は信じてるよ。
（ドナルドもうなずく）
ソラ：うん、そうだな。（カイリのお守りをにぎりしめ）必ず、返すよ。



FM

ソラたちがエンド・オブ・ザ・ワールドに足を踏み入れた直後、ホロウバスティオンに謎のゲートが現れた（※2）。



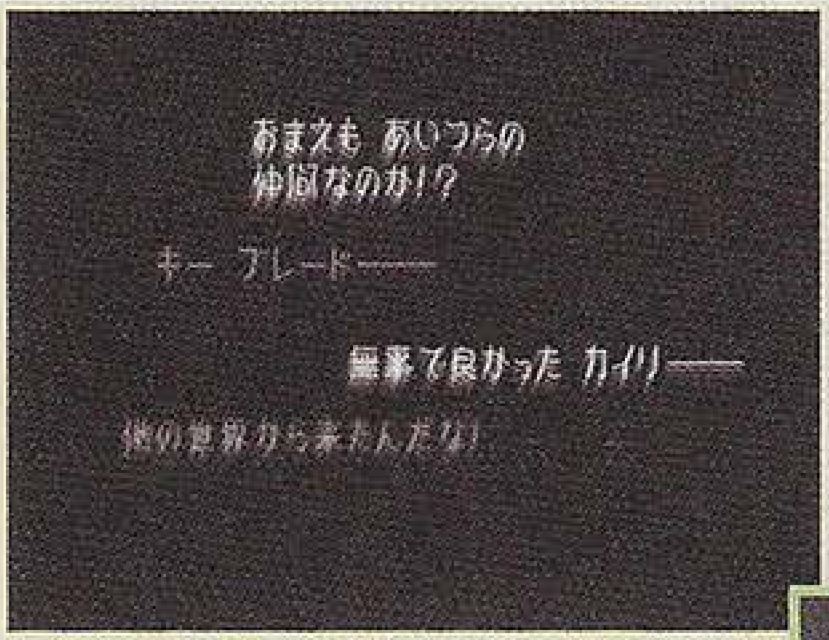
ゲートに足を踏み入れると、そこは何もない部屋だった。そのとき、空間のゆがみから黒いコートの男（※3）が現れたかと思うと、ソラに向かってくる。

NOTES

※1）闇が消えれば世界が消えた時にいた場所へ帰れる
エンディングでカイリが、故郷であるホロウバスティオンではなくデスティニーアイランドにもどるのは、このため。

※2）謎のゲートが現れた FM
ゲートに関するイベントは、FM版独自のもの。『KHCOM』以降で重要な役割を果たす黒いコートの男（次項参照）とソラのあいだに何か関連があることを示す内容となっている。

※3）黒いコートの男 FM
フードつきの長い黒いコートを着た者。彼らが"機関"の者であることは『KHCOM』で明かされるが、ここで登場したのが"機関"の誰なのかは謎だ。



FM

ぶつかる！と思いきや、男の身体はソラを通り抜けた。その瞬間、かつて自分が口にした数々の言葉や想いが、ソラの頭のなかを目まぐるしく駆けめぐる。



声を出さず、心に直接言葉を送りこんでくる黒いコートの男。ソラを「"彼"に似ている不完全な者」と呼び、その能力を確かめようと戦いを仕掛けてくる。



FM

ソラの力を確かめるだけ確かめると、男は「今後が楽しみだ」と笑って消えた。自分は"ただの抜け殻"(※4)だと謎めいた言葉を残して……。

アンセムを捜して、エンド・オブ・ザ・ワールドを進むソラ。途中にあった機械には、闇や鍵、扉に関する謎に満ちた記述が映し出されていた。





最後の扉の前では、聞き覚えのある声(※5)が響いてくる。キミの心は何よりも強い武器だ、光への扉を開くのはキミだ――声に励まされ、ソラは扉を開く。

とたんにまばゆい光が差しこんで、あたりは真っ白に。そして――そこに広がっていたのは、あの懐かしい故郷、デスティニーアイランドの浜辺だった。



CONVERSATION FM 会話

ソラ：誰だ――？
黒コートの男：『ほう。君も特別なようだ』
グーフィー：アンセムぅ――？
黒コートの男：（振り返り）『なつかしい響きだ――（手に光を集めて攻撃態勢をとりながら）君は彼に似ている』
ソラ：どういう意味だ!?（男の放った光の玉をキーブレードで受け止めて弾き返す）
黒コートの男：『完全ではない、ということだよ。不完全なものよ。その能力を――確かめさせてもらいたい』
（バトルに突入。ソラが勝利する）
黒コートの男：『――実におもしろい。今後が楽しみだ』
ソラ：何を言ってるんだ！
（ソラが男に斬りかかるも、一瞬時間が止まったかと思うと男は背後にまわる）
黒コートの男：『今のおまえでは理解できまい。（ソラを振り返り）またいずれ、会える時が来るだろう』
ソラ：誰なんだおまえは!!
（男の姿が透け、空間に消えていく）
黒コートの男：『私は――ただの抜け殻さ』

TEXT 機械に表示される文章(※6/→P.140)

おお、心より生まれ落ちたる心なき闇の子ら。
なんじらすべての世界を食らい、"果てる世界"と成さしめよ。
なんじらすべての心を集め、大いなるひとつの心とせよ。
ひとつにしてすべての心。すべてにしてひとつの心。
すなわち王国の心、"キングダムハーツ"
それこそは大いなる心。秘めたるは大いなる闇。
光を封じるひとつの闇へ、今こそ帰れ、闇の子よ。
"キングダムハーツ"を開くは闇を持たざる心の力。
闇なき心は世界に7つ。7つは"鍵穴"そして"鍵"
ふたりが闇の扉を結ぶ。ふたつの"鍵"が扉を結ぶ。
光を封じる闇への扉。光ある者を通さぬ扉。
闇より生まれし闇のみが、扉をくぐり回帰する。心中の闇の中心へ。
おお、心より生まれ落ちたる心なき闇の子ら。
闇の扉が開く時までありとあらゆる心をむさぼれ！

NOTES

※4) ただの抜け殻 FM

アンセムレポート12（→P.155）では、「心を失った肉体の、別の世界での存在形態」として、「闇でも光でも無い、心に捨て去られ抜け殻となった者」が"存在しない者"と名づけられているが……？

※5) 聞き覚えのある声

リクに呼びかけたのと同じく王様の声。聞き覚えがあるとソラが感じたのは、ダイブ・トゥ・ハートで声をかけられたことを思い出したため。



だが、嵐がくる前の日にソラが秘密の場所で聞いたあの声――「この世界はつながった」というアンセムの声が響くとともに、島は少しずつ闇に消えていく。



すっかり崩壊した島がその全貌を見せたかと思うと、浜辺に海をながめるリクの姿が現れた。だが、見る間にその外見はアンセムのものへと変わる。



リクの心が闇に帰ったのと同様にすべては闇に帰るべきだ、と説くアンセム。闇の奥には光がある、と反論するソラたち。激しい戦いがはじまった。



戦いのあと、ドナルドやグーフィーとバラバラになってしまったソラ。つづいて現れたダークサイド、そしてアンセムを相手に、孤軍奮闘する。



トドメを刺したと思いきや、周囲を漆黒の闇が覆う。この闇の奥にある真の暗闇こそ"世界の心"キングダムハーツだ――勝ち誇ったように言うアンセム。



闇の化身であるワールドオブカオスが現れ、直後にソラの足場がくずれた。ただひとり闇へ、闇へと落ちていくソラ。そのとき、懐かしい声が……。

NOTES

※6) 機械に表示される文章（→P.139）

アンセムが闇を研究する過程で記したもの。文中のわかりにくい言葉を、以下で簡単に説明する。

●心より生まれ落ちたる心なき闇の子ら……ハートレスのこと。

●"果てる世界"……エンド・オブ・ザ・ワールドのこと。

●大いなるひとつの心／王国の心／"キングダムハーツ"……レオンやマレフィセントが言う"世界の中心"。その正体はすべてを生み出す大いなる闇だ――というのがアンセムの解釈。

●7つの闇なき心……7人のプリンセスの心のこと。

●ふたりが～扉を結ぶ……光の鍵と闇の鍵のふたつが、扉の開閉に重要な役割を果たすことを指す（→P.131）。

●光ある者を通さぬ扉……"キングダムハーツ"が光と闇の両側面を持っているように（→P.142）、そこへ通じる扉にも闇と光のふたつがあり、闇の世界側にある闇の扉は純粋な闇の存在しか通さない。そのため、闇の存在ではない王様と、闇に打ち勝ったリクは、別の出口から脱出する方法を探すことになる（→P.143）。

CONVERSATION 会話

リク(アンセム)：見るがいい、この小さな世界を。海に囲まれた牢獄と同じ。自由な心の持ち主には、狭過ぎる。だからこそ、この少年は新しい世界を求めて――あまたの世界を渡る力を求めて――心を闇に染めたのだよ。（振り返ると、その姿はアンセムのものに変わる）

ソラ：リクッ!!

アンセム：無駄だ。おまえの声は届きはしない。心はもう、闇に帰った。世界は闇に始まり、闇に終わる。心も同じだ。心に芽生えた小さな闇が、やがて心のすべてをのみこむ。それが心のあるべき姿。あらゆる心は、闇に帰るべきなのだよ。そう、心の真の姿とは――闇だ。

ソラ：闇じゃない！　心は弱いかもしれない。闇に負ける時だってある。でも――闇の奥には光があるんだ！

アンセム：その光もまた、闇に溶けるのだ。無知なる心よ、暗闇で眠るがいい！

CONVERSATION 会話

ソラ：なんだ!?

アンセム：見よ、無限に広がる闇を。あの闇こそが"世界の心"――キングダムハーツなのだ！　どうだ、ひとかけらの光も見えまい。すべての心は、あの暗闇から生まれた。そう、おまえの心も闇から生まれたのだよ！

（ワールドオブカオスが姿を見せる）

アンセム：闇よ、世界を覆い尽くせ！



「どうしたソラ？ もう終わりか。だらしないな」──それはリクの声だった。力を奮い立たせたソラは、ワールドオブカオスの一部となったアンセムと戦う。



アンセムにダメージを負わせたソラは、ふいに別の場所へと飛ばされてしまった。空間内にいるハートレスを倒して、闇の結界を切り開かなければ。



ドナルド＆グーフィーと合流しつつ、闇の結界から脱出を果たしたソラ。ワールドオブカオスの一部と化したアンセムとの最後の戦いに挑む。



WORLD STORY 14 エンド・オブ・ザ・ワールド

END of THE WORLD

このワールドのあらすじ
Outline of this world

(➡P.138)

PICK UP SCENE
ピックアップシーン



⬆"果てる世界"の異名を持つこの場所は、闇に消えた世界のかけらでできている。

⬇途中の火山では、ファンタジアの魔人が火口から現れ、ソラたちの行く手をはばむ。





⬆闇にすべてが飲まれつつあるためだろうか、まだ消えていない世界の断片も見え隠れする。

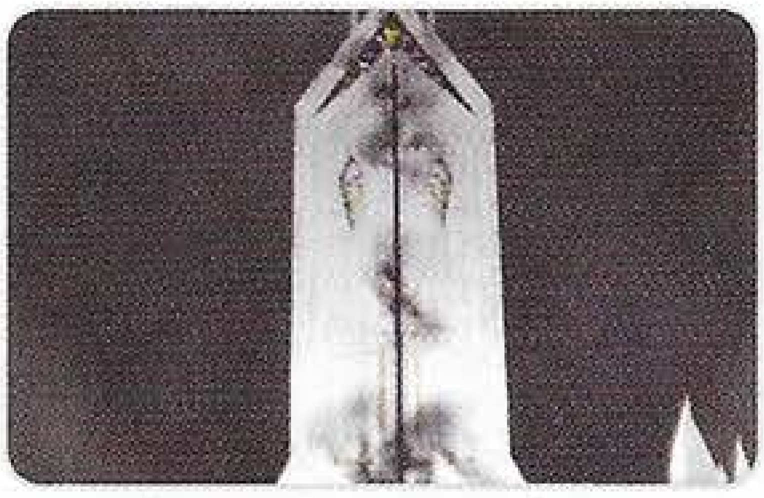
Ending
エンディング



ソラだけでは扉は閉じられない——敗れたとは思えぬ余裕でアンセムは言う。



キングダムハーツよ、私に闇の力を——そう言って闇の扉に手を伸ばすアンセム。



それに応えるように闇の扉がゆっくりと開き、すき間から闇の力がもれ出した。



だがソラは言う。"キングダムハーツ"はどんな闇をも消し去る光だ、と。



そのとき扉の奥から勢いよく流れこんできたのは、闇ではなく、光だった(※1)。



そのまばゆい光は、闇を受け入れようと待ち受けていたアンセムを直撃する。



"キングダムハーツ"になぜ光が——アンセムはうめきながら消えていく。



光が差したのは一瞬だった。扉を閉めようと急ぐソラ、ドナルド、グーフィー。



ソラたちは必死に力を合わせて闇の扉を押すが、なかなか閉じることができない。



扉のすき間をのぞいたドナルドとグーフィーは、目の前の光景に思わず息をのむ。



そこには闇の力が渦巻き、とてつもない数のハートレスがうごめいていた。

NOTES

※1) 闇ではなく、光だった

ソラたちの前に浮かぶ闇の扉の奥にあるのは、扉のすき間からドナルドたちが見たように、ハートレスのうごめく真の闇の世界。だが、闇のなかには光があるとソラが断言した瞬間、光なき世界であるはずの場所から、まばゆい光が差しこんでくる。「どんな闇にも光がある」——そう信じる心こそが"闇のなかの光"だと言うかのように……。



ソラがあきらめかけたとき、向こう側から扉を閉じようとする手が！



「あきらめるな!」──それはリクの手だった。彼は扉の内側にいたのだ(※2)。



ソラたちは外側から、リクは内側から、必死に闇の扉を閉じようとする。



しかしそのあいだにも、扉の内側ではつぎつぎとハートレスが立ち上がっていく。



いよいよ扉から闇があふれ出すかと思われたそのとき……。



うごめいていたハートレスの群れがかき消え、扉の内側がほんのり明るくなった。



何が起きたのか？　様子をうかがったドナルドとグーフィーは驚きの声をあげる。



なんとそこには、もうひとつのキーブレードを手に光り輝く王様の姿があった！



扉に鍵をかけようと言う王様。だがそれでは王様とリクが閉じこめられてしまう。



ソラたちを安心させるように王様は話す。「光への扉がどこかにある」(※3)と……。



そう話すうちにも、闇が力を増しはじめた。ソラたちは王様を信じて扉を押す。



「ドナルド、グーフィー、ありがとう──」王様の言葉を聞き、涙をこらえるふたり。

NOTES

※2) 彼は扉の内側にいたのだ

身体を支配していたアンセムが消えてもとの状態にもどったリクだが、アンセムに支配されたさいに心が闇の世界にきたため、扉の内側にいた(→P.131)。

NOTES

※3) 「光への扉がどこかにある」

王様とリクは、闇の者ではないがゆえに闇の扉をくぐることができない。ふたりがもとの世界にもどるためには別の扉を探す必要があり、それが「光への扉」だ。



カイリのことをソラに頼み、リクは、ほほえみながら扉の向こうに消えていく。



勇者ふたり――ソラと王様がキーブレードを掲げると、闇の扉に鍵がかかり……。



扉は光とともに消え、ソラたちの前にはどこまでもつづく道が残された（※4）。



ソラの脳裏に、リクとの懐かしい思い出が、つぎつぎとよみがえる。



過ぎ去りし日を思いつつソラが振り返ると、なんと、離れた場所にカイリがいた！



ソラを捜しにきたのだろうか？　思わずソラはカイリに向かって駆け出す。



だがそのとき、周囲が崩壊しはじめた。少しずつ遠ざかっていくふたりの足場。



カイリの手を取り、ソラは言う。「俺はいつでも側に居るよ。これからもずっと！」



「必ず、絶対帰るから」「約束だよ」――誓った直後、足場は急速に離れていく。



すでにソラは遠くへ行ってしまった。想いをこめ、祈るように手を組むカイリ。



そのとき、小さな光のかけらが降ってきて、カイリの手の上ですっと溶けていく。



つぎつぎと舞い降りる無数の光。それは、闇に消えた世界のかけらだった（※5）。

NOTES

※4）どこまでもつづく道だけが残された
この道を進むところから、ソラ、ドナルド、グーフィーの新たな冒険（『チェインオブ メモリーズ』）がはじまる。

NOTES

※5）闇に消えた世界のかけらだった
ソラたちが最後にいる世界エンド・オブ・ザ・ワールドは、闇に消えた世界のかけらでできている。アンセムが倒れて闇の扉が閉ざされた結果、エンド・オブ・ザ・ワールドが世界のかけらの状態に分解され、それらが光となって、もとの世界の姿を取りもどそうとしているのだ。



ソラの上にもカイリの上にも、光は雪のように静かに、おだやかに降りそそぐ。



この地にとらわれていた世界のかけらが、あるべき場所へともどっていくのだ。



カイリが見守るなかで、光の群れはみるみるうちに色づき、形を作っていく。



そうして再生されたのは、ソラたちの故郷デスティニーアイランドだった。



離れ小島の浜辺にもどったカイリを遠くに見ながら、ソラは元気に声をかける。



だが、その声はカイリには届かなかった。ひとり浜辺に立ち、海を見つめるカイリ。



すると海のなかから光がわき上がり、流星のようにつぎつぎと空へ放たれていく。



「うん。届いてるよ、ソラの気持ち。忘れないで」(※6)──胸でつぶやくカイリ。



世界はふたたび作られ、デスティニーアイランドもすっかりもとの姿にもどった。



ソラやリクと別れ、ひとり離れ小島に帰っていたカイリは、秘密の場所を訪れる。



幼いころ描いた壁画にいとおしそうに触れつつ、カイリは奥へ歩いていく。



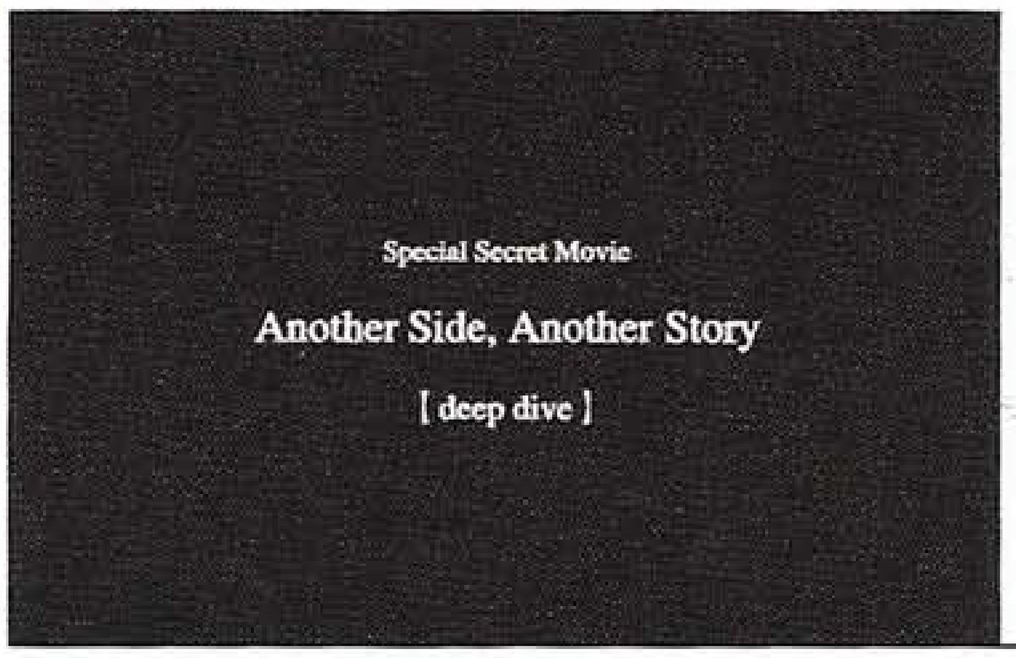
「どんなに離れても必ず帰る」──約束を思い返し彼女は静かにほほえむのだった。

Fin

NOTES

※6)「うん。届いてるよ、ソラの気持ち。忘れないで」

字幕に表示されないこのカイリの言葉は、オリジナル版だけで聴くことができる、特別なメッセージだ。



徹底研究

シークレットムービー 【deep dive】

特定の条件を満たして『キングダム ハーツ -ファイナル ミックス-』をクリアすると見られる特別なムービー、【deep dive】。意味深な映像とテキストから構成されたこのムービーには、『チェイン オブ メモリーズ』や『キングダム ハーツⅡ』の展開のヒントが散りばめられている。ここでは、目まぐるしく流れていく映像とテキストをこまかく取り上げ、そこに秘められた謎について考えていこう。なお、文中にある【文字1】といった表記は、P.150～151と対応している。

【deep dive】を見る条件

- 「ファイナルミックス」モード……ⓐ全ワールドの物語を終わらせる、ⓑ『101匹わんちゃん』で子犬をすべて助ける、ⓒメニュー画面の『ジミニーメモ』をコンプリートしてミッキーマークを表示させる、をすべて満たす
- 「ファイナルミックス：プラウド」モード……ⓐ全ワールドの物語を終わらせる、ⓑ『闘技大会』のハデスカップで優勝する、をともに満たす

十字路の中央で、夜空を見上げるソラ（PHOTO01／※1）。

【文字1】が挿入される

砂浜の波打ちぎわに流れ着いたフタのないビン。丸められた手紙のようなものが入っているのが見える（※2）。

【文字2】が挿入される

太陽がにぶい光を放つ海辺の岩場。空間がゆがみ、フードを目深にかぶった黒いコートの人物が現れる（※3）。黄色い光を放つ男の目（PHOTO02）。

【文字3】が挿入される

雨が降る街を歩く、黒いコートにフードをかぶった男（※4）。気づくと彼は、膨大な数のハートレスに囲まれている（PHOTO03、PHOTO04）。両手に持ったキーブレード（※5）でハートレスをつぎつぎとなぎ払うフードの男（PHOTO05）。

【文字4】が挿入される

ハートレスを難なく倒していったフードの男は（PHOTO06～PHOTO09）、やがて、目の前のビルの階段に降り立つ。地面にぎっしりと並ぶハートレス（PHOTO010）。ふと、男はビルの屋上を見上げる。

【文字5】が挿入される

（P.148へつづく）


PHOTO01


PHOTO02


PHOTO03


PHOTO04

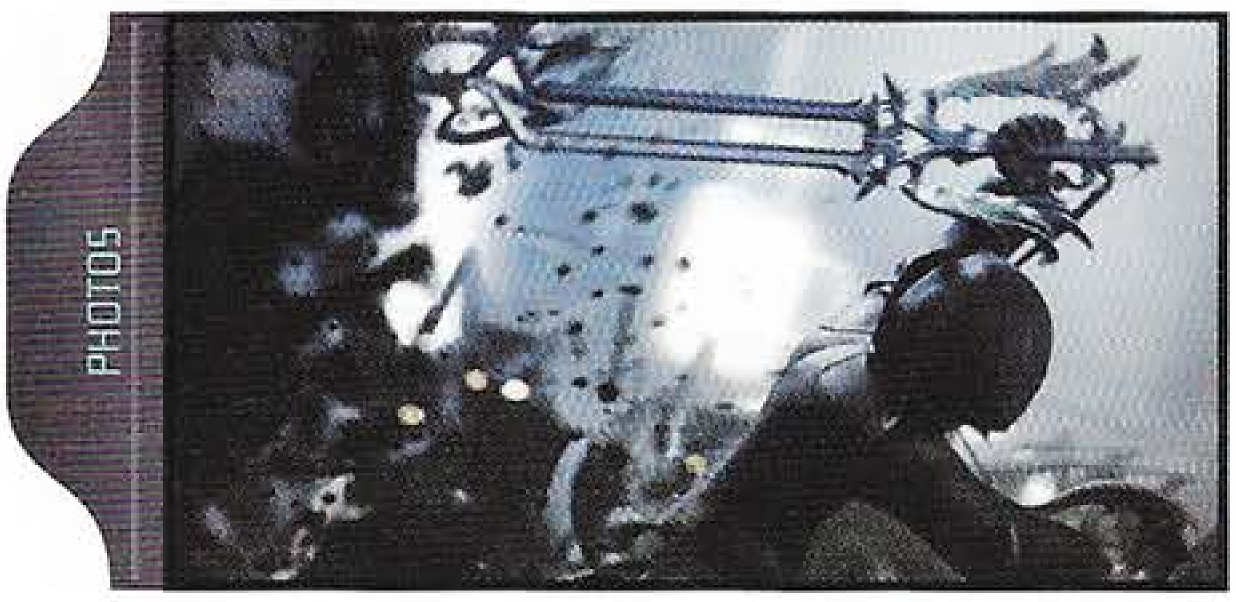


PHOTO05



PHOTO06

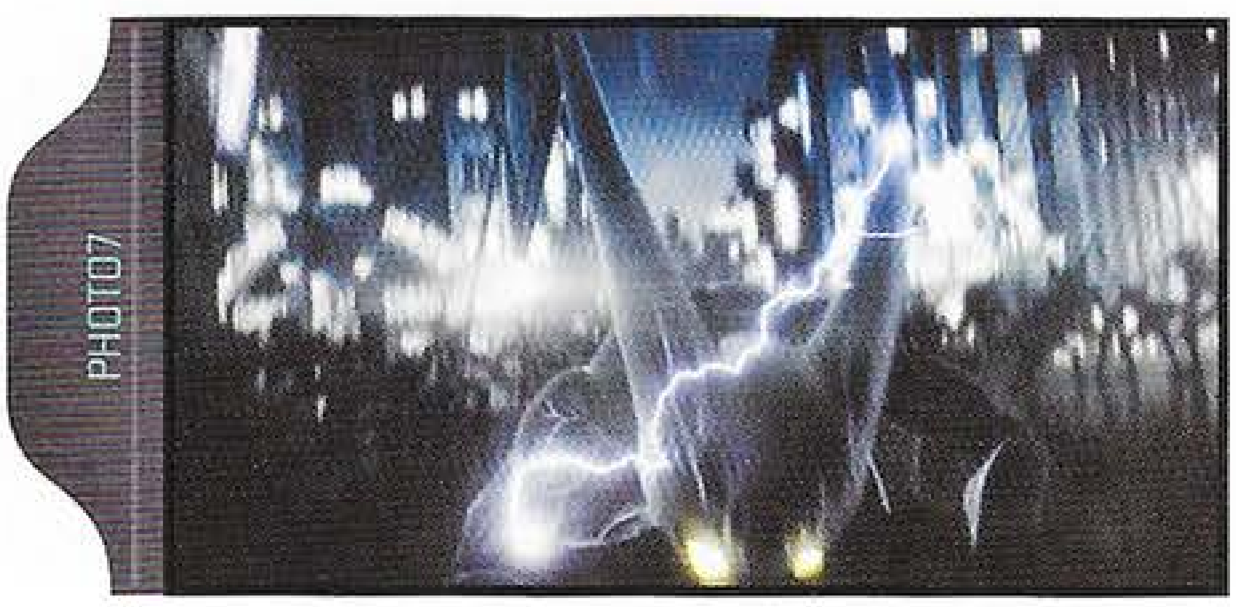


PHOTO07



PHOTO08



PHOTO09



PHOTO10

NOTES

※1）十字路の中央で夜空を見上げるソラ
これは、『チェイン オブ メモリーズ（以下『KHCOM』）のオープニングの一場面になっている（→P.161）。

※2）砂浜と丸められた手紙
この砂浜は、つづく黒コートの男たちの会話が展開される砂浜なのか、それともデスティニーアイランドなどの砂浜だろうか。また、手紙と言えば、本作のオープニングデモの謎のメッセージも、手紙のような形になっているが……？

※3）岩場に現れる黒いコートの人物
この場面のあとは、雨の降る街におけるフードの男と目隠しの男の様子が流れ、最後にふたたび、岩場の場面にもどる。これらふたつの場面に直接のつながりはあるのだろうか？

※4）雨の街を歩くフードの男
通常版シークレットムービー（→P.149）を見ると、この男はソラを捜していることがわかる。ローブのなかから薄茶色の前髪がのぞいているが……。

※5）両手に持ったキーブレード
キーブレードの二刀流で戦う、フードの男。その姿は『Ⅱ』のソラのブレイヴフォームなど（→P.43）を思わせるが、フードの男もキーブレードの勇者なのだろうか？　よく見ると、左手に光の象徴であるキーブレード「約束のお守り」、右手に闇の象徴であるキーブレード「過ぎ去りし思い出」を握っているのがわかるが、これも何やら意味ありげだ。

フードの男の視線の先——ビルの屋上では、黒い帯で目隠しをした男がこちらを見下ろしている（PHOTO11／※6）。目隠しの男の姿を見つけたフードの男（PHOTO12）は、襲いくるハートレスをものすごい勢いで蹴散らしながら、ビルの壁を駆け上がっていく（PHOTO13）。その様子を見守る目隠しの男。

【文字 6】が挿入される

フードの男が近づいてくるのを見守っていた目隠しの男（PHOTO14）は、やがて屋上から飛び降りる。

【文字 7】が挿入される

どこからかキーブレードが宙に投げられ（※7）、それを目隠しの男が、屋上から飛び降りてくる途中でつかむ。数体のハートレスが、目隠しの男につづき飛び降りていく。

【文字 8】が挿入される

互いにキーブレードをかまえて近づくフードの男と目隠しの男（※8）。

【文字 9】が挿入される

ふたりが間近に迫ったかと思うと、目隠しの男はフードの男のわきを通り過ぎ、さらにビルの壁面を降下していく（PHOTO15）。

以下、ビルの壁面をすれちがうふたりの映像の合間に、オープニングムービーやエンディングムービー、通常版シークレットムービー（右ページ参照）の断片が、象徴的な映像として挿入されていく。

【文字 10】が挿入される
【文字 11】が挿入される
【文字 12】が挿入される

ムービー冒頭に登場した、海辺の岩場。空間から現れた黒いコートの男が（PHOTO16）、岩に腰かけるもうひとりの黒いコートの人物に近づいていく（PHOTO17）。

ふたたび各種ムービーの映像が象徴的に挿入されていき、浜辺に立つ南国風の少女の映像（※9）で締めくくられる。

【文字 13】が挿入される
【文字 14】が挿入される
【文字 15】が挿入される

ビルの壁面でフードの男と目隠しの男がすれちがう場面がリプレイされる。

【文字 16】が挿入される

そのままハートレスを蹴散らしつつ、壁面をすべり降りていく目隠しの男。つづいて、エンディングムービーなどの断片が挿入される。

【文字 17】が挿入される

【deep dive】に登場した黒いコートの人物4人が一度に表示される（PHOTO18／※10）。

【文字 18】が挿入される

どこか別の場所で（※11）キーブレードを持つ黒いコートの人物が回転しながら飛び出し、地面に降り立つ。稲光とともに照らし出されたフードのなかの人物は王様！（※12）

【文字 19】が挿入される

暮れなずむ海辺の岩場で、黒いコートの人物ふたりが言葉をかわす。

【文字 20】が挿入される

海の上を勢いよく、あお向けのままどこまでも飛んでいくソラのイメージ映像（PHOTO19／※13）。

【文字 21】が挿入される

Fin



PHOTO11



PHOTO12



PHOTO13



PHOTO14



PHOTO15



PHOTO16







Column

「通常版シークレットムービー」について

シークレットムービーには、オリジナル版とFM版の両方で見られる「通常版シークレットムービー」と、FM版で新たに追加された映像【deep dive】の2種類がある。通常版シークレットムービーは、フードの男と目隠しの男が対峙する場面がほとんどを占めており、文字もほんの一瞬しか流れない。その内容を編集し、さらにふくらませたものが【deep dive】なのだ。

通常版シークレットムービーを見る条件

- オリジナル版……ⓐ全ワールドの物語を終わらせる、ⓑ『101匹わんちゃん』で子犬をすべて助ける、ⓒ『闘技大会』のハデスカップで優勝する、をすべて満たす
- FM版「ファイナルミックス」モード……ⓐ全ワールドの物語を終わらせる、ⓑ『101匹わんちゃん』で子犬をすべて助ける、をともに満たす
- FM版「ファイナルミックス：プラウド」モード……（ゲームをクリアするだけで見られる）





NOTES

※6）目隠しをした男
その姿形や『KHCOM』のリク編のエンディング、そしてディレクター・野村哲也氏が過去のインタビューで「シークレットムービーの雨の街に出てくる男のどちらかがリク」と示唆したことを総合すると、この人物はリク？　ならば彼はなぜ目隠しを……。

※7）どこからかキーブレードが
目隠しの男の手に渡るこのキーブレードは、先ほどまでフードの男が右手に持っていた「過ぎ去りし思い出」。つまりフードの男が目隠しの男に向かって投げたようなのだが、わざわざそのようなことをした彼の意図はいったい？

※8）近づくフードの男と目隠しの男
この場面でフードの男は「キングダムチェーン」を右手に握っている。彼はキーブレードを自在に呼び出せるのだろうか？

※9）浜辺に立つ南国風の少女
この映像は、通常版シークレットムービー（左下参照）の最後にも流れる。あたりの雰囲気はデスティニーアイランドに似ており、そこに立つ少女は、『Ⅱ』までの1年間で成長をとげたカイリにも見えるが……？

※10）黒いコートの人物4人
画面の両端には岩場で会話するふたり（左が空間から現れる男、右がすわっている男）が、中央には目隠しの男とフードの男が表示される。彼らの正体はいったい？
また、空間から現れる男とフードの男は似た雰囲気を持っているが、彼らは同一人物なのか、それとも別人なのか……？

※11）どこか別の場所で
ダイブ・トゥ・ハートと同様、ステンドグラスのような黄色い床が見えるが、ここはどこなのだろう……。

※12）フードのなかの人物は王様
『KHCOM』のリク編のエンディングで、王様はこの姿になる。なぜ変身したのか、詳細は『Ⅱ』で明らかに？

※13）海の上を飛んでいくソラ
オープニングで、流星雨とともに落ちてくるもうひとりのソラ（→P.86）を思い出させるような映像。同時に表示されるテキストも、オープニングのつづきのような内容になっている。『Ⅱ』では実際にふたりのソラが合わさり、本当の何かを思い出すような場面があるのだろうか……？

【deep dive】に挿入される謎の文字

【deep dive】のムービー中に挿入される断片的なセリフや文章をすべて紹介する。
『キングダム ハーツⅡ』の重要なカギとなるものが隠されているかも……？

【文字 1】
無音の空気　Utter silence

【文字 2】
断片の物語　A fragmented tale
君のいない世界　A world without you
目を閉じる　The eyes will close

●「断片の物語」は『KHCOM』のソラ編を、「君のいない世界」「目を閉じる」はそのエンディングを意味していると思われる。

【文字 3】——当たり前なこと——　Something so natural
【文字 4】その先の記憶　The memory beyond
【文字 5】——単純な答え——　Something so simple

●誰にとって当たり前で、単純な答えなのだろうか。「その先の記憶」と言うと、『KHCOM』には「記憶の裏側」という話も出ていたが……？

【文字 6】
XIII
「ソラは何処だ？」
“Where's Sora?”
「彼を見つけなければ…」
“We must find him.”

●「ソラは何処だ？」は、通常版シークレットムービー（→P.149）でフードの男が目隠しの男に投げかける言葉。フードの男がソラを捜す目的とはいったい？

【文字 7】
12
法則
【裏アンセムレポート】「無知から生まれし創造」
[Ansem's other report]
“A creation born of ignorance.”

●ただでさえ不可解な部分の多いアンセムレポートに、「裏」のものが存在するらしい。「無知」という単語は、ソラがデスティニーアイランドの秘密の場所でローブの男から「何も知らない」と言われたことを思い出させるが……？

【文字 8】
11
闇の裏側≠光の扉
Behind the darkness≠Door to the light

●光の扉は、闇の世界の対極にあるわけではないようだ。『KHCOM』のリク編で王様は、「光と背中合わせの闇が、誰も知らない姿で触れ合う可能性」について口にするが、その可能性の世界——光と闇の中間に、光の扉は存在するのだろうか？

【文字 9】
X
秘密の場所　The secret place
「ずっと聞こえていた彼の声が消えたの」
“His voice... It's left me.”
「今度は…私が戦う」
“This time... I'll fight.”

●ここに並んだ女性のセリフは、「秘密の場所」とリンクされるところを見ると、カイリのものと思われる。だとすると、「聞こえていたが消えた声」はソラのものである可能性が高いが、ソラの身に何か起こるのだろうか？　また、『Ⅱ』では戦うカイリの勇姿が見られる？

【文字 10】
9
狭間の世界＝忘れられし場所
A world between＝A forgotten world
集いし者達　The gathering

●アンセムレポート11に出てきた「狭間の世界」が、「忘れられし場所」と表現されている。これは、『KHCOM』に登場する「狭間の道」や、ソラの記憶の裏側に関係するというトワイライトタウンと、何か関係がある場所なのだろうか。また「集いし者たち」とはXIII機関のメンバーなのか、それともソラたちを含めたすべてのことか……。

【文字 11】
VIII
第3の敵＝NOBODY「ノーバディ…？存在しない者」
The third enemy＝Nobody “Who is Nobody,you ask? They are the nonexist.”

●アンセムレポート12に出てきた、心なき身体の別形態——“存在しない者”。『Ⅱ』ではこれが「ノーバディ」という名前で、ハートレスやアンセムにつづく第3の敵として登場する。

【文字 12】
Ⅶ
ENDLESS
「カイリ遅かったな」
"What took you so long,Kairi?"

「やれるか？ この数」
"Can we do it? Against that?"

●「やれるか？ この数」は、大量のハートレスに囲まれた状況で、レオンがクラウドに対して言うセリフであることが、『Ⅱ』のプロモーションビデオで明かされている。「ENDLESS」が大量の敵を指すのだとすれば、「カイリ遅かったな」も、そうした危機的な状況で飛び出す言葉なのか？

【文字 13】
HEARTLESS
「お迎えに参りました、我らが主人よ」
"We have come for you,my liege."
「あなたこそが全てのハートレスの起源なのです」
"You are the source of all Heartless."

●シークレットムービー内でもっとも謎に満ちた言葉。これは誰に対するセリフなのだろうか。アンセム？ リク？ ディズ？ 謎の少年？ まさか──ソラ？

【文字 14】
6
【XIII機関】ID
[The Thirteenth Order]
Metamorphosis 変身：変貌
「ソラ？」
"Sora?"
「なぜなんだソラ」
"Sora... why?"
「王様！ なぜなんです？」
"Your Highness! But why?"

●「XIII機関」と「変身：変貌」が関連づけられたうえ、ソラや王様の身に何かが起こるようなセリフが。これは、ソラや王様が機関のメンバーの姿に変貌をとげることを示唆している？

【文字 15】
5
変化──第3の鍵 Change The third key

●「第3の鍵」とはキーブレードのことを指すのだろうか。それとも、カギとなる人物か何かを意味しているのだろうか。

【文字 16】
4
この世の果て End of the world
「何なんだ！ ここは!?」
"What is this place?"
「これが求めていた答えなのか？」
"Is this the answer you've been looking for?"
「これが真実の世界」
"This is the world in its true form."
「俺たちのやってきたことは無意味だったのかもしれない」
"Maybe our journey meant nothing after all."

●『Ⅱ』では、それまでのことを帳消しにするような「真実」が待ち受けているようだ。「俺たちのやってきたこと」とは、いったい何を指すのだろうか？

【文字 17】
3
楽園 Paradise

●「楽園」と言えば、アンセムレポート11でアンセムが、「闇の世界、光の世界、はざまの世界。真の楽園はどこに存在するのか」と書いているが……？

【文字 18】
一緒に行こう
"We'll go together."

【文字 19】
Ⅱ Ⅱ Ⅱ
KINGDOM HEARTS

【文字 20】
「彼に会って来た」
「彼は君に良く似ている」
"He looks just like you."

●腰かけている人物の「彼は君に良く似ている」というセリフは、FM版のホロウバスティオンで謎の男がソラに言う「君は彼に似ている」というセリフに酷似している。では、岩場に腰かけている人物は、ホロウバスティオンに現れた謎の男なのだろうか？ また、「彼＝ソラ」だと考えると、空間から現れた男はソラに似ているということになるが……？

【文字 21】
"Everything is coming back to me,the true..."
「思い出し始めたんだ、本当の…」

アンセムレポート解説



あちこちの世界に散らばったアンセムレポートには、アンセムが人の心や闇を研究していく過程が克明につづられている。ここではその全文を掲載し、わかりにくい点について解説していこう。

アンセムレポートの概要

アンセムレポートは全部で13枚。そのうち0、2、4、6、8は賢者の立場から疑問点をあげたものだが、1、3、5、7、9では、邪悪な思念にいろどられた実験の実態が書かれ、さらに、FM版で追加されたアンセムレポート10～12では『キングダム ハーツⅡ』につながる謎に触れられている。0、2、4、6、8とそれ以外のものとでは、まるで書き手の人格が変わったかのような内容になっているのが興味深い。

アンセムレポート0
Ansem Report 0

入手方法：アグラバー・6-19 魔法の洞窟・最深部でジャファー(2回目)を倒す

長い長い時間をかけて、私は多くの知識を身につけてきた。
私の知識が力となって、この世界の平和を守っていることを、疑う者はいないだろう。
民は笑顔を絶やすことなく、私を尊敬してくれる。
だが、賢者と呼ばれている私にも、わからないことがある。
人の心の奥深くには、かならず闇が眠っている。どんなに純粋な者の心にも。
たったひとかけらの闇が、ふとしたきっかけで大きくふくらみ――やがて心のすべてを闇に染めてしまった例を、私は何度となく見てきた。
闇。心の闇。
どこから来て、どこへ行くのか。
この小さな世界を治める者のつとめとして、どうしても知っておかねばなるまい。
闇にとらわれた者どもが、この世界の平和を乱す前に…。

Ansem Report 0 解説

最初の1枚であるレポート0は、アンセムが人の心の闇を研究しようと考えた理由を記したもの。人々を守りたいという思いから闇の研究をはじめた――という流れになっており、いかにも人々を導く賢者としての慈愛に満ちているように見えるが……？

アンセムレポート1
Ansem Report 1

入手方法：カイリ救出後にホロウバスティオン・12-9 書庫でエアリスからもらう

人の心に潜む闇。その正体を暴かねば。
数種類の実験を行なう。
人の心の闇を、とりのぞく実験。
純粋な心に、闇を発生させる実験。
闇を抑制する実験と、逆に増幅する実験。
ところが、心の領域に手を出したとたん、被験者の心はことごとく崩壊してしまった。
強い精神力を持つと思われた者も例外ではない。
心とは、なんともろいものか。
治療を施したものの、彼らは回復するきざしを見せず、完全に心を失った。
そんな痛ましい姿を民に見せるわけにはゆかない。私は彼らを城の地下に幽閉した。
それからしばらく後、城の地下で奇妙な存在を発見した。
闇から生まれでたような、生物…いや、あれが本当に生物なのか、確証はない。
あれはいったい何者か。
心をなくした者たちの、影なのだろうか。

Ansem Report 1 解説

アンセムが、心に闇が与える影響を調べるために人体実験を行ない、ハートレスをはじめて目にするまでの経緯が描かれている。レポート0では「人々のため」とあったが、ここでは残酷な人体実験を行なっている点に注目。アンセムが被験者にそそぐまなざしは、あくまで研究者としてのものなのだ。精神が壊れた者たちに対してあわれみはすれど後悔や反省の色は見せず、周囲に黙って幽閉して片づけているあたりに、のちに闇の権化と化すアンセムの原型がうかがえる。

アンセムレポート2
Ansem Report 2

入手方法：アトランティカ・8-16 アースラの岩窟2 アースラ(2回目)を倒す

城の地下深くの暗闇にうごめく影たち。
あれは心をなくした者の末路なのか？
あるいは、心の闇が具現化したものか？
それとも、まったく異質な存在なのか？
私の知識をもってしても答えは出ない。
確かなのは、あれがいっさいの感情を持っていないことだけだ。
おそらく彼らの正体や目的が判明すれば、心の謎を解く鍵が見つかるだろう。
さらなる研究を続けねばならない。幸いサンプルの数に不安はない。
彼らは次から次へと発生しているのだ。
彼らの呼称が必要だ。
よろしい。心なきもの…ハートレスと名づけよう。

Ansem Report 2 解説

城内で見つかった影のような生物に「ハートレス」という名前がつけられるまでの過程を記したもの。なお、ここで目撃されたハートレスは、アンセムの実験のせいで心が壊れた者のなれのはてだと思われるが、研究者としてのアンセムの心の闇に引き寄せられて出現した可能性もある。

アンセムレポート3
Ansem Report 3

入手方法 カイリ救出後にホロウバスティオン・12-9 書庫でエアリスからもらう

ハートレスは複数で出現し、さらに増殖しているようだ。
数種のサンプル(生物・無生物)を与えてみると、生物のみに反応した。
ハートレスは生物から何かを吸収して、さらに増殖。そして対象となった生物は、跡形もなく消失した。
ハートレスは、生物から何を吸収しているのか。
私は彼らが「心」を奪っているのではないかと考えている。
ハートレスは心をなくした者から生まれ、他の生物から心を奪って増殖する。
ハートレスに奪われた心は、新たなハートレスを生み出す糧となる。
確証はないが、私は自説に自信を持っている。
さらに大量の生物を与えて検証しよう。
また、ハートレスの行動原理についても研究を進めなければ。
感情を持たないと思われる彼らだが、知性はあるようだ。
しかしコミュニケーションの方法がわからない。
ふと思う。
あれは私が長年追い求めてきた心の闇、そのものではないか。

Ansem Report 3 解説

アンセムによる、ハートレスの行動の観察記録。ハートレスが心を糧としている点が解明されている。「大量の生物を与えた」というくだりからは、ホロウバスティオンの住人たちの多くがアンセムの実験の犠牲になったことがわかるが、淡々と書かれているのが恐ろしい。

アンセムレポート4
Ansem Report 4

入手方法 ホロウバスティオン・12-13 礼拝堂でマレフィセントを倒す

ハートレスの行動原理を探るため、1体のハートレスを選び、行動を観察してみた。
しばらく触手を揺らしていたが、やがて目標を感知したのか、城の奥をめざして歩き出した。
やがて城の最深部に到達すると、さらに何かを探すかのように、触手を振動させる。
すると突然、奇妙な扉が出現した。私の城に、こんなものが隠されていたとは。
扉には大きな鍵穴があったが、鍵がかかっている様子はない。自ら扉を開いてみた。
…あれはなんだったのか。
扉の奥で見たものは、私の知識を超えていた。非常に強力なエネルギー体。
その正体はいったい?
この夜、多数の流星を観測した。扉を開いたことと関わりがあるのだろうか。

Ansem Report 4 解説

これも、ハートレスの行動観察記録。見つかった扉および鍵穴は、ソラがゲーム中で閉じていくことになる「その世界の心」に通じる扉であり、くわしくはレポート5および9で記されている。また、観測された流星については、レポート6および8で明らかに。

アンセムレポート5
Ansem Report 5

入手方法 カイリ救出後にホロウバスティオン・12-9 書庫でエアリスからもらう

ハートレスがめざした扉の奥には、巨大なエネルギー体が存在した。
おそらく、あれこそがハートレスの最終目的だろう。
その正体は何か?
ハートレスの習性をもとに仮説を立てた。
生物の心を奪うハートレスが求める、非常に巨大なエネルギー体。
あれもまた、ひとつの心…この世界そのものの心なのではないか。
確証はない。しかし、あの巨大な力を感じた私は、すでに確信している。
あれは世界の心なのだ。
ハートレスたちは、生きとし生ける者の心のみならず、世界の心までも奪おうとしている。
それこそが、ハートレスの真の目的であろう。
だがハートレスたちは、世界の心を奪いとって、何をしようというのか。

Ansem Report 5 解説

ハートレスの目的についての考察文。ハートレスは扉の奥に隠されたその世界の心を奪おうとしているのではないか――というこの推察は、レポート9で結論へと導かれる。

アンセムレポート6
Ansem Report 6

入手方法 ハロウィンタウン・9-11 ブギーの拷問室でブギー(1回目)を倒す

扉を開いた夜に観測された、無数の流星。
それを構成していたとみられる物質について研究を進めている。
まったく未知の物質だ。弾力性に富んでおり、断片同士を密着させると容易に結合する。
文献をあたってみたものの、このような物質が採取された記録は存在しなかった。
私が扉を開いたことによって、初めて地上に降りそそいだということか。
この小さな世界をつつむ無限の空間には、こうした物質が無数に漂っているのだろうか。
できることなら夜空へ飛び立ち、真理を探求したいものだ。
あの天のどこかに、私の知らない世界があるのではないか。好奇心は強まるばかりだ。
…いや、かなわぬ夢を語るのはよそう。
世界の外に出る方法は、今のところ存在しない。
私も他の者たちも、この小さな世界にとらわれた囚人でしかない。

Ansem Report 6 解説

流星を構成する不思議な物質に関して記されている。レポート8で明記されるが、この物質はグミブロックで、世界をへだてる壁の破片だ。
また、レポート後半に記された、外の世界へ出たいというアンセムの熱い想いには、デスティニーアイランドでのリクの心情とどこか重なる部分がある。

アンセムレポート7
Ansem Report

入手方法 『闘技大会』のハデスカップでハデスに勝つ

ハートレスという存在が、心と密接な関係があることは間違いない。
ハートレスの研究を進め、その性質を解明すれば、彼らの目的のみならず、これまで謎につつまれていた、心の構造を突き止められるはずだ。
手始めに、ある装置を開発した。ハートレスを人工的に生成する装置である。
ハートレスは心をなくした者から自然発生した。ならば心の原理を応用すれば、合成できるのではないか…。そう考えた私は、これまでの研究の成果を活用して装置を完成させた。
試験的に稼働させたところ、なんの問題もなくハートレスが発生した。
この装置をさらに改良すれば、無から心を生み出すことも可能かもしれない。
装置で作り出したハートレスと、自然発生したハートレスを比較したところ、その性質や能力には、ほとんど差がないことが判明した。
しかし、より正確な実験結果を導き出すためにも、この2種類のハートレスは厳正に区別すべきであろう。
装置で合成したハートレスには、識別のためマークをつけておくことにする。

Ansem Report 7 解説

アンセムが、自分の発明した装置を用いて、人工的にハートレスを生み出したということがわかる。
[point]
●「識別のためのマーク」……黒いハートに、イバラを思わせるトゲのついた赤い線でバッテンが引かれたマーク。このマークは、シャドウやダークボールなどをのぞくほぼすべてのハートレスに刻まれている。すなわち、世界に危機をもたらしているハートレスのほとんどは、アンセムが生み出したものなのだ。



アンセムレポート8
Ansem Report

入手方法 ネバーランド・10-11 海賊船(甲板)でフックを倒す

驚くべき事件が起きた。外の世界から来訪者があったのだ。
彼はある世界を治める王であり、あの流星の破片(グミブロックと呼ばれているらしい)で作った船に乗ってきた。
私があの扉を開いたことで、彼と私の世界を往来できるようになったようだ。
彼からは実に興味深い話をいくつも聞くことができたが、とりわけ気になるのが「キーブレード」という鍵に関する話だ。
伝説に現れるキーブレードは、大きな力を秘めているという。
キーブレードを持つ者が世界を救ったとも、逆に世界に混沌をもたらしたとも伝えられている。
キーブレードとは、いったいなんなのか。
鍵…すなわち扉を開く力。
私が開いたあの扉にも、なんらかの関係があることは間違いない。

Ansem Report 8 解説

外の世界からの来訪者である王様とアンセムとの出会いが描かれている。王様は、物語開始より前にホロウバスティオンへおもむき、キーブレードについてみずから語っていたようだ。

アンセムレポート9
Ansem Report

入手方法 カイリ救出後にホロウバスティオン・12-9 書庫でエアリスからもらう

人に心があるように、世界もまた心を持つ。
星空に散らばった数多くの世界…そのひとつひとつに、心がある。
それぞれの世界に存在する扉の奥には、その世界の心が隠されているのだ。
ハートレスは、それらの心を求めている。
心の闇から生まれたハートレスが、より大きな心へ回帰しようとしているのではないか。
そうだ。
ハートレスは心から生まれた。闇の故郷、それは心だ。
世界の心の奥底、そこはハートレスの世界なのか。私にはわからない。
ならば確かめればよかろう。そこには必ず答えがある。私が追い求めた謎…心の謎の。
世界の心に触れたその時、私はすべてを知る者となるであろう。
なすべきことは決まっている。
鍵となるキーブレードを持つ者を探し出し、そしてプリンセスたちを…。
さらに、もうひとつ。闇に隠された心の謎を探るためには、私の体はもろすぎる。
私は行かねばならない。この体を振り捨て、さらなる高みへ…闇の奥へ。

Ansem Report 9 解説

ハートレスの目的や心の謎についてをまとめた、総括的なレポート。世界のひとつひとつに心があり、ハートレスは、その「各世界の心」の奥にある「大きな心」(世界の心の奥底)へ回帰しようとしている、と結論づけられている。これを記したあと、アンセムはみずから肉体を捨て、ローブをまとった謎の人物の姿(デスティニーアイランドの秘密の場所でソラに呼びかけたり、ホロウバスティオンでリクを闇に誘う人物)となった模様。
[point]
●「世界の心の奥底」……アンセムやマレフィセントたちが物語中で目指す"世界の中心"──"キングダムハーツ"のこと。闇から生まれたものが大いなる闇へ回帰しようとしていると考えたアンセムは、"キングダムハーツ"は真の暗闇だという結論に至ったようだ。



アンセムレポート10
Ansem Report 10

入手方法 アグラバー・6-8 砂漠でカート・シーサを倒す FM

心を収めた世界の扉を開くことで、世界を覆う壁がくだけ散る。
その光景が我々の目には、流星として映っていたのだ。
グミブロックと呼ばれる物質に異空の世界を飛びこえる能力がある理由が、これで理解できた。
世界の壁がくだける原因はハートレスの出現だが、世界の扉を見つけ出すには時間がかかる。
更に、世界の心を奪うことも同様である。
キーブレードと呼ばれる鍵でその扉を閉じられてしまえば、もう二度と世界の心には触れられまい。
この世界にキーブレードを持つ者が現れる前に、何らかの手を打とう。
プリンセスとキーブレードに密接な関係があるとするならば、互いに共鳴しあうであろう…。
特別な少女を一人選んだ。
彼女がプリンセスと呼ばれる者達と同様の能力があるかは分からない。
しかし、これは一つの可能性であり、実験である。
彼女が鍵を持つ者のいる場所へ私を導いてくれるのか…
異空の海に送り出してみよう。

Ansem Report 10 解説

世界の扉を開くと世界同士を隔てる壁が壊れ、世界を行き来可能になることが明記されている。また、アンセムが、扉の奥の「世界の心」を手に入れることを望み、その邪魔になるキーブレードの勇者を排除しようと行動に出た事実も明らかに。

[point]

●「特別な少女を一人選んだ」……この「少女」とはカイリのこと。当時アンセムは、カイリが本当にプリンセスだとはわかっていなかったようだ。あるいはカイリは、物語中ではほかのプリンセスたちと同じあつかいを受けているものの、実際はもっと特殊な存在なのかもしれない。

アンセムレポート11
Ansem Report 11

入手方法 『闘技大会』のプラチナマッチでセフィロスを倒す FM

心だけの存在となり、ハートレスへと回帰したはずだが、何ら変化は無い。
確かに肉体は消滅した。だが、他のハートレスとは違い、以前の記憶を持ち、ハートレスとしての姿にもなってはいない。まだまだ解明しなければならないことが多いということだ…。
この世界では無い闇の側へと行くには、世界の心を繋げた場所、キングダムハーツの扉の向こう側へと行かなければならない。
世界の心を繋げた奥、闇の世界へと繋がるその場所。(詳細は別データに記録しておこう…)
まだ知らぬ世界は数多い。
現存する世界。闇の世界。光の世界。
そして、狭間の世界。
真の楽園はどこに存在するのか？

Ansem Report 11 解説

肉体を捨てハートレスとなったはずなのに、ハートレスとしてではない己を保っている──そう自覚したアンセムによる覚え書き。闇の世界へ行くための方法や、さまざまな世界の存在が記されている。

[point]

●「キングダムハーツの扉の向こう側へ」……このレポートで"キングダムハーツ"は、「世界の心を繋げた、闇の世界へと繋がる場所」と表現されている。また、ここで言う扉とは、物語中でアンセムやマレフィセントが語る「闇の扉」のことだろう。

●「狭間の世界」……闇の世界や光の世界とは別の、第3の世界。詳細は『キングダム ハーツII』で明らかに？

アンセムレポート12
Ansem Report 12

入手方法 ホロウバスティオン・12-14 礼拝堂(竜の間)で謎の男を倒す FM

心が肉体を捨て去った時、その肉体の行き先はどこに向かうのだろうか？
心と魂は別であり、その魂は肉体に宿ったままとなる。
魂が宿りし肉体を、滅んだと認識してもよいのか？
確かに、心がハートレスへと回帰するさい、肉体は消滅する。
だが、それはこの世界での話であり、また別の世界で、ハートレスの様に姿を変え、存在しているのではないか？
だとすれば、自分以外の自分がどこかに存在することになる。
闇でも光でも無い存在。狭間に生きる存在。
心に捨て去られ、抜け殻となり、光も闇もうらむ者。
単純には解明できはしないであろう。心と肉体の関係は複雑である。
だが、自分がここに存在する以上、それを存在する者だとは呼べまい。
ならば、こう呼べば良い。
"存在しない者"



Ansem Report 12 解説

心を失った肉体が、消えずに別の姿で存続している形態──"存在しない者"についての仮説が記されている。レオンの話やこれまでのレポートでは「ハートレスとは心を失った者」だと漠然と説明されてきたが、ここでは、「心そのものがハートレスになって肉体は消滅する」「心と魂は別であり、心が失われた肉体にも魂は残る」という新たな解釈がなされていることに注目。

[point]

●「闇でも光でも無い存在」「狭間に生きる存在」「抜け殻」……"存在しない者"の別の表現。『チェインオブ メモリーズ』で少し触れられるほか、『キングダム ハーツII』でも重要な意味を持ってきそうだ。

キングダム ハーツで残された謎

『キングダム ハーツ』の物語には、最後まで解決されない謎も多い。どのような謎が残っているのか、『Ⅱ』の前にいったん整理してみよう。

"キングダムハーツ"の正体は？

世界の中心にあるという"キングダムハーツ"。知識の宝庫とも呼ばれ、マレフィセントやアンセムはすべての闇の根源として求めるが、そもそも物なのか場所なのか、正体は最後までわからない。

"キングダムハーツ"への扉としてアンセムは闇の扉を呼び出すものの、実際は光の扉も存在するようだ。闇の扉の奥が闇の世界だったことを考えると、光の世界もどこかにあるのかもしれない。だとすると、それらをつなぐ"キングダムハーツ"とは、どのようなものなのか？



⬆"キングダムハーツ"についてはアンセムの視点でしか解説されない。

ホロウバスティオンに現れる謎の男

FM版のホロウバスティオンで戦える謎の男。XIII機関の一員のようだが、正体ははたして誰なのか。また、彼が「ソラと似ている」と話す人物は……？



⬆ソラの力を試す謎の男。XIII機関はソラに何かをさせようとしている?

光の扉はいったいどこに？

「光への扉がどこかにある」――エンディングでそう言い残して、闇の扉の奥に消えた王様。しかし、光への扉とは、はたしてどこにあるのだろう？

また、王様の口ぶりからは、ソラたちに「扉を探して会いにおいで」と言ったとも、「王様とリクのふたりで扉を探すから大丈夫」と言ったともとれるが、いずれにせよ『Ⅱ』では、光の扉を目にすることになるのだろうか？



⬆闇の存在のみ通ることができる闇の扉。では、光の扉を通るには？

オープニングデモの謎の手紙

『キングダム ハーツ』のオープニングデモでは、冒頭に手紙の文面が流れる（→P.84）。ディレクターの野村哲也氏の話では、これは登場人物の誰かがほかの誰かにあてた手紙だとのことだが、『Ⅱ』ではくわしいことがわかるかも？



⬆開発当初は、ある人物が本作のエンディングで話す予定だったらしい。

オープニングのソラの謎

水中を沈んでいたソラが空から現れたソラとひとつになる……意味ありげな場面で構成されるオープニングムービー（→P.85）。【deep dive（→P.146）】にはそのつづきのような場面も見えるが、『Ⅱ』では、漠然とした不安を抱えていたソラが何かを思い出すことになる？



⬆この世界が本当に本物なのかわからないと自問するソラだが……。

心だけになったときの身体の行方

ソラは、ホロウバスティオンでカイリの心を解放するときハートレスになる。カイリは、デスティニーアイランドの消滅のさい、心だけがソラのなかに隠れる。リクは、アンセムに身体を乗っ取られ、心だけが闇の世界に行く。このように彼ら3人は、物語中で一時的に心だけの存在となり、つながる心の力で姿を取りもどす。だが、そのとき本来の身体は、いったいどうなっていたのだろう……？



⬆物語中のアンセムも心だけの存在。もともとの身体は登場していない。

Chapter 4
物語のおさらい
～『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』～



Story of KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

『キングダム ハーツ　チェイン オブ メモリーズ』の物語

「光への扉がどこかにある」――そう言い残して、闇の扉の奥に消えたリクと王様。彼らとふたたび会うために、ソラ、ドナルド、グーフィーは旅をつづけていた。

そんな彼らの目の前に、謎めいた城が現れる。そこは、「手に入れるかわりに失い、失うかわりに手に入る」という忘却の城だった。大切な人に会える予感を胸に城を訪れたソラたちだが、上の階へと進むにつれて、その記憶は少しずつ失われていく。かわりにソラのなかによみがえってきたのは、デスティニーアイランドでともに過ごした白い服の少女、ナミネの記憶……。「俺の大切な人はナミネなんだ」「俺は『ナミネを守る』と約束したんだ」――いつしかソラは、リクやカイリのことも忘れ、ナミネのことしか考えられなくなってしまう。

それは、忘却の城の主マールーシャのワナだった。「光の勇者ソラの力を手に入れる」という"機関"の計画に従いソラを忘却の城に呼びこんだマールーシャだが、その計画を私的に悪用して"機関"を支配しようと画策。ソラを自分の意のままに動かせる存在にするため、記憶を改ざんしていく。

一方、忘却の城を訪れたのはソラたちだけではなかった。光と闇のはざまにいたリクもまた、城に足を踏み入れていたのだ。己の心に強い闇が巣くっていることに悩むリク。マールーシャの反逆計画に対抗するべく、リクに目をつけた"機関"の者たち。仲間になれという"機関"の誘いをしりぞけながら、リクは、己の心の闇を克服しようとする。

真の記憶を失った果てに、ソラは何を得るのだろうか？

闇の者との戦いの果てに、リクが見つけた己の強さとは？

"ホンモノ"と"ニセモノ"の境があいまいな世界で、ふたりの少年は、記憶と心の迷路をさまよう。

KEYWORD（キーワード）

【忘却の城】

本作の物語の舞台となる、マールーシャが管理する城。「何かを得るかわりに失い、失うかわりに何かを得る」と言われるが、それはマールーシャに命じられたナミネが、訪れた者の記憶を書きかえることを指す。地上階と地下階の二層に大きくわけられ、地上階ではソラたちの、地下階ではリクの物語が、同時に進行していく。

【カード】

忘却の城では、ソラやリクの記憶がカードとなり、それを利用して進むことになる。カードが生み出す記憶のなかの世界で冒険がくり広げられるほか、習得していた技や魔法、そして仲間の力も、カードを通さなければ利用できない。

Point of Story

物語のポイント



Point 1
ホンモノとニセモノ

「何がホンモノで何がニセモノか」は、ソラ編、リク編の両編におけるテーマだ。

記憶を書きかえられ、本当に大切なものを見失うソラ。だが、たとえニセの記憶のなかでも、大切だと思ったことはホンモノではないのか？

人工的に作られた、リクの複製人形であるリク＝レプリカ。だが彼は、ニセモノだからといって存在する価値もないものなのか？

実際には誰の記憶にも存在しない、カイリの“影”であるナミネ。だが彼女は、誰にも必要とされない者なのか？

ウソからはじまっていても、心がホンモノと感じることはある。理屈ではなく心が感じるホンモノ——それが、最終的に重要な意味を帯びてくるのだ。



Point 2
“機関”内部の人間模様

前作ではシークレットムービーやFM版で姿を見せた、黒いコートの謎めいた人物。それと同じ姿の者が、本作では「“機関”の者」として多数登場する。

ひと口に“機関”の者と言っても、メンバーの目的はバラバラだ。“機関”を裏切る計画を進める者。計画を阻止しようとする者や、阻止の真意を隠して計画に加わる者。そして独自の行動に出る者……。彼らの複雑な人間模様が、物語を、よりいっそう深みのあるものにしている。



Point 3
光、闇、そして“はざま”

前作での最大の争点だった光と闇の話は、今作では、本編の裏のストーリーとも言えるリク編に持ち越されている。もっとも、今回は光と闇の対立ではなく、「闇を持たざるを得ない者が闇を抱えたままどう進むか」が主題だ。

リクは、闇にとらわれて己を見失った前作での経験から、闇の力を憎み、それを捨てられない自分を嫌悪している。闇につながるかぎり、光の勇者であるソラとともに歩むことはできない——そう考え、闇を捨て去ろうとひとり戦うリク。だが、しだいに彼は気づく。どちらか片方を捨て去るだけが道ではない、光と闇のはざまの道があるということに……。この“はざま”という概念は、『キングダム ハーツII』でさらなる展開をもたらしそうだ。

【“機関”】

ソラを忘却の城へ誘い、リクを手に入れようとする、謎の集団。『キングダム ハーツII』で「XIII機関」という名称が明かされるが、この物語の時点ではすべてが不明となっている。メンバーは全員、フードのついた黒いコートを着用しており、本作に登場する者は全部で6名。そのうちマールーシャとラクシーヌは反逆をたくらみ、ゼクシオンはそれに対抗するべくレクセウスとヴィクセンと組み、アクセルはそのどちらにも寄らない立場をとる。

【約束のお守り】

前作の最終決戦の前にカイリがソラに渡したサラサ貝のお守り。「かならず返す（＝かならず帰る）」というカイリとの約束のあかしだった。ナミネは、ソラのこの記憶を「かならずナミネを守る」という内容に書きかえ、お守りの外見もパオプの実のものに変えてしまう。これと同じ記憶とお守りは、リク＝レプリカにも与えられる。

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES チェインオブメモリーズ

Opening オープニング

※以下の写真は、『キングダム ハーツ』のエンディングから『チェイン オブ メモリーズ』のオープニングへつながる形で掲載しています



ソラ、ドナルド、グーフィーは、どこまでもつづく草原の道を歩いていた。



光への扉まで、リクと王様を迎えに行こうと話し合うソラたち。



とは言うものの、光への扉がはたしてどこにあるのか、見当もつかない。



いったいどこを探せばいいのか……ソラたちは困り果ててがっくり肩を落とす。



そのとき、草むらからガサガサと音がした。ソラが顔を上げると……。



トラヴァースタウンではぐれて以来、行方知れずだったプルートが現れた。



いままでどこにいたの？　意外な再会にビックリしながら尋ねるグーフィー。



見ればプルートは手紙をくわえていた。しかも、そこには王様のマークが……。



もしやプルートはどこかで王様に会った!? あわてて王様の居場所を聞くソラ。



ソラの問いに答えるかのように、プルートは手紙をくわえたまま走っていく。



「みんな、行こう!」ドナルドとグーフィーに呼びかけ、駆け出すソラ。



もうすぐリクと王様に会える──ソラたちは笑顔で、長い長い道を駆けていく。



満月の下で眠りについていたソラは、ふと弾かれたように飛び起きた。



横を見ると、ドナルドとグーフィーが気持ちよさそうに寝息を立てている。



草原の十字路で、離ればなれになった人たちのことをひとり思い浮かべるソラ。



そこへ、黒いコートの男がふいに現れ、ソラの背後から声をかけてきた。



警戒するソラをからかうように、黒いコートの男は反対側へまわりこむ。



黒いコートの男は謎めいたことをソラに告げ、そのまま姿を消してしまう。



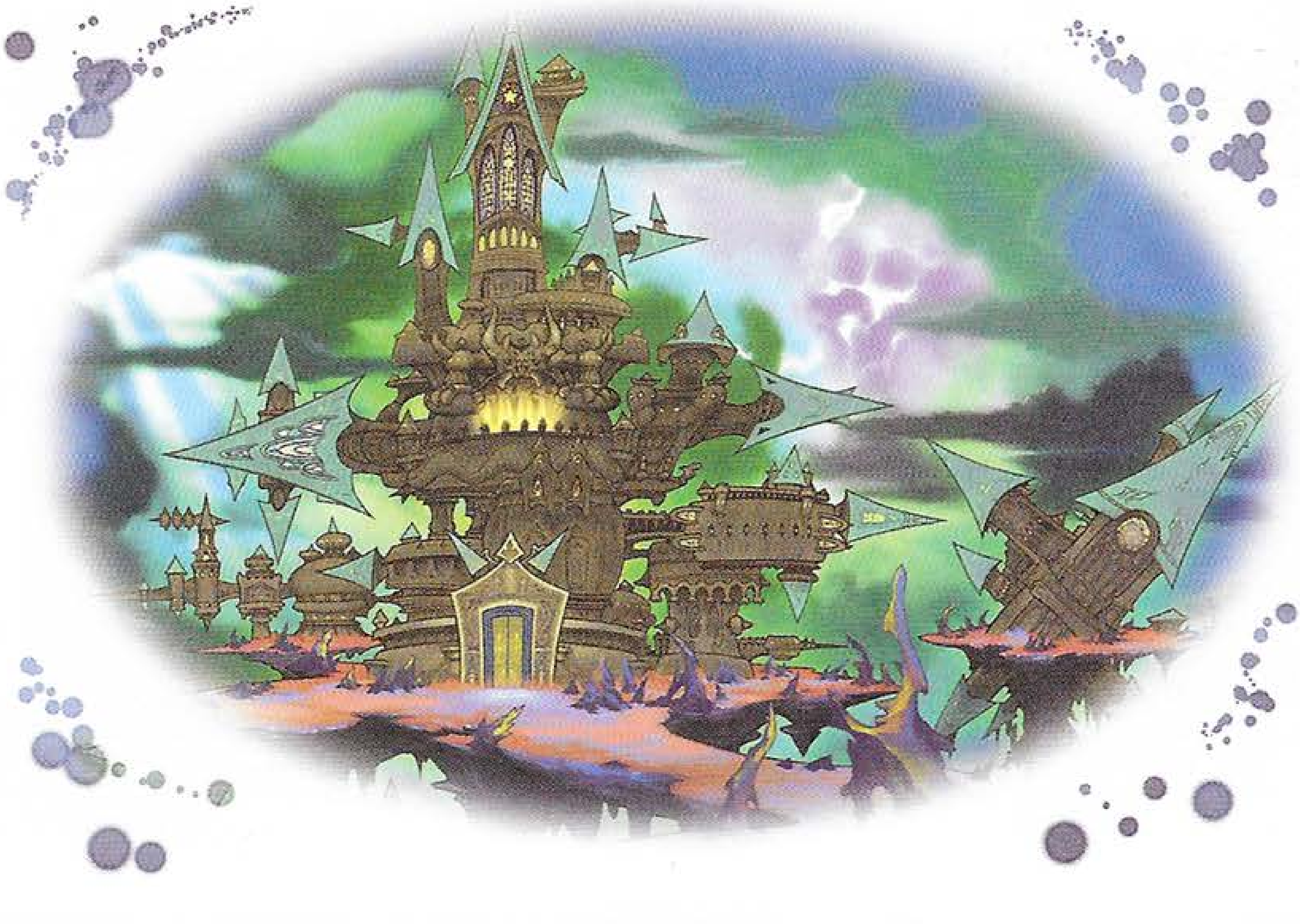
そのころ、少女の人形が入った鳥かごのある部屋では、誰かが絵を描いていた。



みるみるうちに彼女の手から、不思議な雰囲気の漂う城が描き出されていく。



その絵に描かれたのと同じ城が、いつしかソラの前にそびえ立っていた……。





物語のおさらい ソラ編



大切な友達を捜すために忘却の城を訪れたソラたちは、謎の機関の思惑に乗せられ、しだいに過去の記憶をなくしていく。旅の果てにすべてを知ったとき、彼らが選ぶ道は……？

ソラ編 MAIN STORY 1 1階

忘却の城の秘密

ソラたちが訪れた城──そこは、記憶が生み出すカードにすべてが支配され、何かを手に入れるかわりに何かを失うという"忘却の城"だった。

1階入口ホール



旅をつづけていたソラたちは、不思議な城に足を踏み入れる。ずっと捜していた大切な友達が、ここにいる──この城を見たとき、全員が同じ想いを抱いたのだ。



奇妙に思ったソラたちは、城内を調べてみることにした。入口の扉を閉めようとして振り向くと、そこに黒いコートを着た男（※1）が姿を現す。



ドナルドは得意の魔法で男を攻撃しようとするが、いくら魔法を唱えても何も起こらない。ソラたちは城に入った瞬間から、技も魔法もすべて忘れてしまったのだ。

ここは、手に入れるかわりに失い失うかわりに手に入れる場所"忘却の城"──そう話すコートの男。大切な人物と再会できるとも言うが、それはリクや王様のこと？



さらに男は、ソラの記憶から作ったというカードを投げ渡す。これを使えば、扉の奥に新たな世界が広がるらしい。ソラは言われたとおりカードをかざして奥へ進む。

CONVERSATION 会話

ソラ：誰だ⁉
ドナルド：わかった、ハートレスだ！ よーし、僕の魔法で！ ファイア！（魔法は発動しない）…あれ？ おかしいぞ！ ファイア！ ファイア！ えーと、ブリザド！ サンダー！（やはり魔法は発動しない）どうなってるの⁉ 魔法が使えないよ⁉
黒いコートの男：まだ気づかないのか？ この城に入ったその瞬間におまえたちは、技も魔法もすべて忘れ去ったのだ。…それだけではないがな。ここは手に入れるかわりに失い、失うかわりに手に入れる場所。そう…『忘却の城』。
ソラ：忘却の城…。
黒いコートの男：そうだ…ここでおまえたちはなつかしい人物と…。大切な人物と出会うだろう。
ソラ：大切な…？ リクか⁉ ここにリクがいるのか⁉
黒いコートの男：会いたいか？ 会いたければ──（ソラたちに向かって突進する）
ソラ：こいつっ！
黒いコートの男：おまえの記憶にふれただけだ。そして…作り出した。大切な存在に再会したければ…。こういうことだ。（1枚のカードをソラに投げてよこす）
ソラ：なんだよ、このカード？
黒いコートの男：そのカードを使って進むがいい。それが再会の約束となるだろう。

NOTES

※1）黒いコートを着た男
オープニングからソラたちを忘却の城へと誘導し、彼らに城のことを説明するのは、城の管理責任者であり今回の計画の中心人物でもある"機関"のナンバー11、マールーシャだ。

次ページへ



扉の奥には、なんとトラヴァースタウンが広がっていた。どこから見ても本物だが、じつはソラの記憶をもとに作られたカードが生み出した、幻の街なのだという。



気づくと、ドナルドとグーフィーがいなくなっていた。ふたりは忘却の城の定めで、戦いのあいだはカードにされてしまうらしい。



ソラひとりで戦うことを心配する仲間たちに対し、ひとりでも大丈夫だと強がるソラ。それを聞いた黒いコートの男は満足そうにしながら、意味深な言葉を残して去る。



「この忘却の城で、おまえは隠された記憶をたどり、大切な存在とめぐりあうだろう」──男の言葉に半信半疑ながらも、ソラは街を探索してみることにした。



ひとりでの戦いにとまどいつつ、記憶が作り出した街をまわっていくソラ。そこへ現れたのは、かつてソラたちと一緒に闇の勢力と戦ったレオンだった。

ソラが意外な場所での再会に驚くのに対し、レオンはソラたちを全然知らないと言う。一行は、あとから現れたユフィの提案で、エアリスの話を聞いてみることに。



ソラたちと会ったことはないはずだと言いながら、なぜか彼らに懐かしさを感じるエアリス。レオンとユフィの心にも、ソラとの思い出がかすかによみがえる（※2）。

CONVERSATION 会話

ソラ：レオンじゃないか！　なんでレオンが忘却の城にいるんだ？
レオン：忘却の…城？　なんのことだ。ここはトラヴァースタウンだ。だいたい、なぜ俺の名前を知っている。おまえ…誰だ？　おまえたちと会うのは初めてのはずだ。
ソラ：なに言ってるんだよ！　俺たち、力を合わせてハートレスと戦ったじゃないか。
レオン：悪いが、おまえと一緒に戦ったおぼえはない。だいたい俺はおまえたちの名前すら知らないんだ。
グーフィー：名前もわからないの？
レオン：…悪いな。
ソラ：なんだよ…俺のこと忘れちゃったのかよ…。
レオン：気の毒だが、人違いだろう。よくあることさ。そう気を落とすな、ソラ。
ドナルド：今『ソラ』って呼んだ！
レオン：な…どういうことだ。なんでおまえの名前を知ってるんだ、俺は!?
グーフィー：忘れたふりをしていたのかな？
ドナルド：ちょっといじわるだよね。ソラ、傷ついてたし。
レオン：そんなつもりは…。ドナルドもグーフィーもからかうのは──
グーフィー：あ！
レオン：おかしい…俺の記憶はどうなっている。いったい何が起こっているんだ。
ユフィ：よくわかんないけど、エアリスのカンが当たったってことじゃない？　（姿を現し）エアリスが言ってたでしょ。『ふしぎな力を感じたから調べてくれ』って。きっと、このことだったんだよ。ソラたちをエアリスのところへ連れてったら？
ソラ：ユフィは俺の名前、わかるんだな。
ユフィ：あ！　そっちもあたしの名前、わかるんだね。
レオン：知り合いか？
ユフィ：ううん、初めて会うはずだよ。でも、なぜか名前がわかるんだ。ふしぎだけど、便利なんだから気にしなくていいんじゃない？
レオン：なぜ、この状況をあっさり受け入れられるんだ…？　理解不能だ…。

NOTES

※2）ソラとの思い出がかすかによみがえる
ここでレオンとユフィが思い出したのは、『キングダム ハーツ』で、ソラがホロウバスティオンに現れた鍵穴を閉じるときのこと。「鍵穴を閉じて世界がもとどおりになったら、レオンたちとは会えなくなる」と聞いて落ちこむソラに、レオンが「もし会えなくなったとしても何もかも忘れるわけじゃないさ」と言って励ましたのだ（→P.131）。

次ページへ



レオンたちがソラのことをわかるのは、強い力を持っているソラの記憶が、自分たちの心に響くからだとエアリスは言う。やはりここは、ソラの記憶の世界なのか？



たとえハートレスが襲ってきても、ソラならきっと大丈夫——不思議とそんなふうに思えたレオンは、街をまわっていろいろ調べてみてはどうかと、ソラにすすめる。



街を調査していたソラたちは、広場でシドと出会った。彼は一行に、時計台の鐘が鳴ると、広場にどでかいバケモノが現れるから気をつけろと忠告する。



シドの話を聞き、バケモノの正体を確かめたがるソラ。その直後、時計塔の鐘が鳴ってガードアーマーが現れるが、ソラたちはなんとかこれを撃退した。



ソラたちが捜している大切な友達は、結局この世界では見つからなかった。レオンたちはソラを励まし、広場をあとにする。



ひとり広場に残ったソラが、そろそろ行こうかと思ったそのとき、エアリスがもどってきた。彼女はソラに忠告する。この世界のこと、そして記憶の幻影のことを……。



ソラは最後にエアリスにあいさつしようとして振り向くが、そこに彼女の姿はなかった。エアリスが「街も私たちも幻」と話していたのは、このことだったのだろうか？

CONVERSATION 会話

ソラ：どうしたの？
エアリス：正しい答えか、わからないけど、感じたこと、伝えておきたくて。この街を作り出したのは、君の記憶…でしょう？
ソラ：うん、カードをくれたやつがそう言ってた。
エアリス：それなら…この街も、私たちも、たぶん、幻。
ソラ：幻!? ウソだろ!? エアリスはここにいるし、街だって、ここにあるのに！
エアリス：本当の私たちじゃ、ない。知るはずのこと、知らないし、知らないはずのこと、感じるの。ソラ…記憶に気をつけて。この先、ソラの記憶から生まれたたくさんの幻に出会うと思う。記憶の幻影が、ソラをまどわすこと、あると思うから(※3)。
ソラ：うーん…もうちょっとわかりやすく説明できない？
エアリス：ごめんね。私も幻だから…真実には手、届かないの。
ソラ：そんなこと言うなって。なんか…さびしいよ。
エアリス：だめだよ。幻に気をとられて、大切なもの、見失わないで(※4)。
ソラ：…うん。
(先に行っていたドナルドとグーフィーがソラを呼びにくる)
ドナルド：ソラ〜！
グーフィー：そろそろ出発しないかい？
ソラ：そうだな。じゃあ俺、行くよ。(笑顔で振り向くが、そこにエアリスの姿はなかった)エアリス？ エアリス！
ドナルド：エアリスが、どうかしたの？
ソラ：エアリスがいないんだ。さっきまで、ここにいたのに！
グーフィー：エアリスだったら、レオンたちと一緒に帰っていったじゃないか。
ソラ：え!?
ドナルド：ソラが誰もいないところでボーっと立ってるから心配してたんだよ。
ソラ：幻って、こういうことなのか…？

NOTES

※3)「記憶の幻影が、ソラをまどわすこと、あると思うから」
※4)「幻に気をとられて、大切なもの、見失わないで」

エアリスは隠された真実を感じ取る不思議な力を持っており、それはソラの記憶が生み出した幻のエアリスも例外ではない。彼女は、自分たちのいる世界とそこに住む人々が幻であることを悟り、記憶やそれが生み出す幻にまどわされないようにとソラに忠告する。その言葉は、ソラがナミネの作った記憶にしばられ、本当に大切な記憶をなくしてしまうことを見越しているかのようだ。

次ページへ

1階出口ホール



城のホールへと出たソラたちの前に、ふたたび黒いコートの男が現れた。彼は、ソラたちを記憶の幻影に会わせてどうするつもりなのか？　思わず身がまえるソラたち。



そのとき、黒いコートを着た人物が、もうひとり現れた。彼は最初からいた男にカードをもらうと、ソラたちの前に立ちはだかる。



燃えるような赤い髪をしたその男は、アクセルと名乗った。「そう簡単に、やられるなよ？」――不敵な笑みを浮かべながら、アクセルはソラに戦いを挑んでくる。



アクセルを倒したソラは、数枚のカードを手に入れた。どうやら、トラヴァースタウンを生み出したカードと同じ種類のものらしい。



振り向くと、そこには倒したはずのアクセルが立っていた。先ほどの戦いは、ソラが忘却の城を進むだけの力を持っているかどうか、試しただけだったのだ。



ソラにとって、一番大切な人は誰なのか？　心の奥にしまわれたまま思い出せない大切な想いとは？　アクセルは、それをソラに教えてやってもいいと言うが……。



自分の心のことは自分で確かめると答えて、キーブレードをかまえ直すソラ。それを見たアクセルは満足げな笑みを浮かべると、謎の警告を残し、姿を消した。

CONVERSATION　会話

赤い髪の男：よお。
黒いコートの男：…なんの用だ。
赤い髪の男：あんたが勇者をひとりじめにするから、たいくつでよ。
黒いコートの男：（赤い髪の男にカードを投げて）興味があるなら、おまえが試せ。
赤い髪の男：いいのか？　気がきくね。
（黒いコートの男が消え去る）
赤い髪の男：というわけだ、キーブレードの勇者！　俺の名はアクセル。記憶したか？
ソラ：あ、ああ。
アクセル：いいねえ、おぼえが早くて。さーて、ソラ。せっかく記憶したんだから――（武器をかまえて）そう簡単に、やられるなよ？

CONVERSATION　会話

ドナルド：アクセル!?
アクセル：あんなふうに名乗った直後にあっさりやられちまうほど、俺はマヌケじゃないってことさ。
ソラ：さっきのは、俺たちの力を試しただけってことか。
アクセル：ああ、合格だ、ソラ。おまえには力がある。この忘却の城を歩む力が。心にやきついた思い出と、忘れかけた大切な記憶にみちびかれ――大切な存在とめぐりあう。
グーフィー：王様やリクに会えるの？
アクセル：くく…それはどうかな。自分にとって、いちばん大切な相手が誰なのか、もう一度よく考えてみるんだな。
3人：？
アクセル：本当に大切な想いほど、心の奥にしまいこまれて…思い出せなくなるものさ。そういう思い出がおまえにもあるはずだ、ソラ。
ソラ：俺にも？
アクセル：おまえは闇の中の光を見失い、見失ったことさえ忘れてる。
ソラ：闇の中の、光…。
アクセル：教えてやってもいいんだぜ。
グーフィー：ソラ、どうするの？
ソラ：（しばらく考えたあと）そういうのは、自分で確かめる。邪魔するなら――
ドナルド：いーや！　邪魔なんか、させないぞ！
アクセル：くく…いい答えだよ。それでこそキーブレードの勇者だ。ただし警告だけはしておく。眠っていた記憶がめざめる時、おまえは、おまえじゃなくなるかもな（※5）。
（姿を消す）

NOTES

※5）「眠っていた記憶がめざめる時、おまえは、おまえじゃなくなるかもな」

アクセルのこの言葉は、ソラがナミネの力によって記憶を操作され、カイリとの思い出を失うことを意味しているが、それがわかるのは、しばらく先のことだ。

次ページへ

ソラ編 MAIN STORY 2 　2〜6階

白い服の少女

城を進むにつれ、ソラたちの記憶は少しずつ、そして確実に失われていく。そんななか、ソラの脳裏に浮かぶ白い服の少女。彼女はいったい誰なのか？

2階入口ホール



ジミニーは、アクセルがソラに言い残した言葉を気にかけていた。「おまえがおまえじゃなくなる」とはどういう意味なのだろうか？

仲間たちと話すうちにグーフィーは、以前にもこの城のような、仕掛けだらけの不気味な城を探検したことを思い出す。しかし、ソラとドナルドには全然覚えがない。

2階 アグラバー[⇒P.171]／オリンポスコロシアム[⇒P.172]／ワンダーランド[⇒P.173]／モンストロ[⇒P.174]／ハロウィンタウン[⇒P.175]のいずれか

2階出口ホール



ソラがハートレスになったときのこと(※1)を話して、不気味な城の記憶はカンちがいではないと主張するグーフィー。彼の言うことが真実なら、なぜ誰もその城の名前が思い出せないのだろうか？



ソラたちは、ジミニーが書いた前回の冒険の記録を見て、不気味な城のことを確かめようとする。しかしメモを開くと、そこには真っ白なページしかなかった。

城の一室



一方、城の一室では、白いワンピースを着た少女(※2)が熱心に絵を描いていた。はたして彼女の正体は？

3階入口ホール



もしやこの城では、上の階へ進むほど記憶が失われていってしまうのか？　不安がる仲間たちをグーフィーが励ます。行った場所や見たものは忘れても、友達のことは忘れないよ、と。

CONVERSATION 会話

ドナルド：それにしても、変な城だなあ。記録まで消えるなんてわけがわからないよ。
ソラ：…たぶん、記録だけじゃない。
ドナルド：？
ソラ：さっきグーフィーが、前に行った城のこと話したよな。でも俺たちみんな、思い出せない。それって…。ひょっとして、俺たちの記憶がなくなってるってことじゃないか？
ドナルド：記憶？　思い出が？　そんなのってアリ？
ジミニー：思い出した！　アクセルの仲間が言っていたぞ！『ここは手に入れるかわりに失い、失うかわりに手に入れる場所』だと！　あれは、記憶をなくすという意味だったんだ！
ソラ：先に進めば、思い出を忘れる…だから『忘却の城』なのか！
ドナルド：じゃあ、上に行けば行くほど今までのこと、忘れちゃうの？　このままどんどん忘れて思い出せなくなったらどうしよう？
ソラ：リクやカイリのことも…。
ドナルド：やっぱり帰ろうか？
グーフィー：大丈夫だよ。行った場所や見たものは忘れるかもしれないけど、友達のことは忘れないよ。
ドナルド：そうかなあ…。
グーフィー：ねえ、ソラ。ソラがハートレスになった時、僕たちのこと、忘れちゃった？
ソラ：忘れるわけないだろ。
グーフィー：ほらね。どんなことがあったって忘れないってことだよ。
ソラ：…だよな。ありがとう、グーフィー。

NOTES

※1) ソラがハートレスになった
前作で、ソラがカイリを目覚めさせるために自分の心を解放し、ハートレスになってしまったことを指す(→P.128)。

※2) 白いワンピースを着た少女
この少女——ナミネは、ソラと、ソラに関わる人の記憶をほどいて、自分が描いた別の記憶とつなぎ直す能力を持つ。彼女が絵を描く様子は、ソラたちの記憶の描きかえを示しており、この場面のあとのソラたちの記憶は、失われていたり別の記憶にすりかえられていたりする。

次ページへ

3階 アグラバー[⇒P.171]／オリンポスコロシアム[⇒P.172]／ワンダーランド[⇒P.173]／モンストロ[⇒P.174]／ハロウィンタウン[⇒P.175]のいずれか

3階出口ホール



ソラたちは、旅の目的を互いに話して、記憶が失われていないかを確かめようとする。自分たちの旅の目的は、王様とリクを捜すこと──ちゃんと覚えていたとわかり、ソラたちはホッとするのだった。

城の一室



そんなソラたちの様子を、城の一室から見守る者たちがいた。アクセルとラクシーヌ──彼ら“機関”は、ソラの心の強さの秘密に興味を持っていたのだ。

CONVERSATION 会話

ラクシーヌ：アクセルったら、ずいぶんソラが気になるみたいね。
アクセル：おまえはどうなんだ、ラクシーヌ。
ラクシーヌ：ふふ…どうかな。あんたが気にしてる理由の方が気になるわね～。
アクセル：あいつは一度ハートレスになった。ハートレス化した人間はどうなる？
ラクシーヌ：闇に心をうばわれた者は、知能も意思もなくして、闇に支配されてしまうわ。
アクセル：だが、あいつは違った。ハートレスになっても自分の意思をなくさなかった。そんなやつは、あいつの他にたったひとりしかいない。
ラクシーヌ：心の力…か。キーブレードに選ばれたあいつの心に興味があるんだ？
アクセル：あいつの心をかがやかせているのは、いったいなんだ？　その心の奥に何が眠っている？
ラクシーヌ：心の秘密か…。
アクセル：そいつをつきとめることが俺ら機関の存在意義さ。

4階入口ホール



今度は何を忘れたのかと話し合う一行。ソラは「本当に大事なことなら忘れない」と言い、その証拠として、カイリから預かったサラサ貝のお守りを見せる。



お守りを返すというカイリとの約束を忘れなければ、彼女のことも忘れない……そう自分に言い聞かせ、カイリを思い浮かべるソラ。



と、そのとき、ソラの心に浮かんだカイリの姿に、白いワンピースをまとった見知らぬ少女の姿が重なる（※3）。



幻覚でも見たのだろうか？　不思議に思いつつも、仲間たちに呼ばれて我に返ったソラは、気を取り直して城の奥へと進んでいく。

CONVERSATION 会話

ドナルド：友達のことは忘れないけど、ほかのことは、少しずつ忘れてるのかな？
グーフィー：うーん…。今度は何を忘れたんだろう？
（考えこむ3人）
グーフィー：思いつかないっていうことはやっぱり、忘れたのかもしれないね。でも、忘れちゃうってことはそんなに大事なことじゃないんだよ、きっと。
ソラ：そうそう。本当に大事なら消えたりしないよ。（何かを取り出す）ほら、これ。
ドナルド：それって？
ソラ：カイリにあずかった、お守り。大切なものだから、かならず返すって約束したんだ。あの約束は、絶対に忘れない。だから約束の相手も忘れない。そう思ってるよ。…そうだよな、カイリ…（カイリを思い浮かべるが、その姿に金髪で白い服の少女が重なる）。えっ!?（幻覚が消えて）あ…。
ドナルド&グーフィー：？
ソラ：今の…誰だ？
ドナルド：ぼんやりしちゃって、どうしたの？
ソラ：あ、ごめん。なんでもないよ。
グーフィー：それじゃ、行こうか。

4階 アグラバー[⇒P.171]／オリンポスコロシアム[⇒P.172]／ワンダーランド[⇒P.173]／モンストロ[⇒P.174]／ハロウィンタウン[⇒P.175]のいずれか

NOTES

※3）見知らぬ少女の姿が重なる
　ナミネの力によって、ソラの「大切な人」の記憶が書きかえられつつあることが、暗に示されている。

次ページへ

4階出口ホール



リクとカイリのほかにもうひとり、仲良しの友達がいたのか？——カイリの姿に重なった少女のことを考えるソラ。しかし、どうしても思い出せない。

城の一室



あいかわらず、熱心に絵を描きつづけている白い服の少女。彼女はソラの友達なのだろうか、それとも……？

5階入口ホール



「もうひとりいたんだよ」——ソラは突然、白い服の少女のことを思い出す（※4）。昔、リクやカイリとともに4人で遊んでいたのに、ある日を境にいなくなった子がいて、それがあの少女だと言うのだ。

なぜ急に彼女のことを思い出したのだろう？　不思議に感じながらもソラは、上の階へ行けばもっと思い出せるかも、と期待に胸をふくらませるのだった。

CONVERSATION 会話

ソラ：（突然立ち止まり）思い出した！　もうひとりいたんだよ。
グーフィー：え？　どこどこ？
ソラ：ちがうちがう、俺たちが住んでた島の話。カイリやリクの他に、もうひとり仲がよかった子がいてさ。よく4人で一緒に遊んだんだ。
ジミニー：ほう、そんな友達がいたのかい？　初めて聞いたよ。
ソラ：うん、俺もずっと…忘れてた。その子、俺がまだ小さかったころ、突然いなくなっちゃったんだよな。
ドナルド：ふしぎだね。なんで急に思い出したんだろう？
ソラ：わからない。城の中を進んでいるうちにだんだん思い出してきたんだ。
グーフィー：ねえ、その子の名前は？
ソラ：…思い出せないんだ。笑っちゃうよな。『友達のことは忘れない』なんて言ってたのに——名前もおぼえてないなんてさ。
ドナルド：ソラ…。
グーフィー：あせらなくても大丈夫。進むうちに思い出したのなら、どんどん先に進めばもっと思い出せるんじゃない？
ソラ：…そうだな。

5階 アグラバー［➡P.171］／オリンポスコロシアム［➡P.172］／ワンダーランド［➡P.173］／モンストロ［➡P.174］／ハロウィンタウン［➡P.175］のいずれか

5階出口ホール



海の絵を描くのが好きな子だったこと、彼女に自分の絵を描いてほしくてリクとケンカをしたこと……城の奥へと進むにつれ、ソラの心に、少女との思い出がよみがえってくる。

この不思議な現象について、ソラたちはあることに思い当たる。城の入口で黒いコートの男が『手に入れるかわりに失い、失うかわりに手に入れる』と言っていたのは、このことだったのだろうか？

CONVERSATION 会話

ジミニー：ふむ…それにしても奇妙だ！　ここでは記憶を失うだけだと思っていたのに…。もしかすると、いろいろなことを忘れたために、心の底にうもれた記憶が顔を出したのかな？
グーフィー：だとしたら、忘れることで見つけるってこと？
ソラ：あいつらが言ってたな。『本当に大切な想いほど、心の奥にしまいこまれて思い出せなくなる』とか——『手に入れるかわりに失い、失うかわりに手に入れる』とかなんとか。最初は意味がわからなかったけど、こういうことだったのか。
ドナルド：なんだかソラがうらやましくなってきたよ。僕たちも、忘れていた大切なこと思い出してみたいなあ。グーフィー、行こう！　どんどん進めば、僕らの記憶もよみがえるぞ！

NOTES

※4）突然、少女のことを思い出す
実際には思い出したのではなく、ナミネに記憶を書きかえられている。しかし、"機関"の者たちから「この城ではいろいろなことを忘れるかわりに、心の底に埋もれた記憶を思い出せる」と聞かされていたこともあり、ソラたちは「もともと忘れていた記憶を城の不思議な力によって思い出せた」とカンちがいしてしまう。

次ページへ

城の一室



アクセルとラクシーヌは、引きつづきソラを監視していた。ソラが白い服の少女について思い出しはじめていたのは、彼らの計画によるものだったのだ。



さらに計画を進めるべく、ソラに新たなカードを渡しに行こうとするアクセルを、ラクシーヌが呼び止める。今度は彼女が、ソラたちと一戦まじえるつもりらしい。

6階入口ホール



ソラには奇妙に思えることがあった。あの少女と過ごした記憶はよみがえってくるのに、名前が思い出せないのだ。もどかしさを覚えながらも、ソラたちは先へ進む。

6階 アグラバー [⇒P.171]／オリンポスコロシアム [⇒P.172]／ワンダーランド [⇒P.173]／モンストロ [⇒P.174]／ハロウィンタウン [⇒P.175] のいずれか

6階出口ホール



ソラたちの行く手に立ちふさがるように、ラクシーヌが現れた。彼女は挑発的な笑みを浮かべつつ、自分たちが"あの子"をこの城に閉じこめていると明かす。



驚くソラに、いきなり攻撃を仕掛けてくるラクシーヌ。その拍子にソラの胸元から落ちたのは、サラサ貝ではなく、パオプの実でできたお守り(※6)だった。



次ページへ

CONVERSATION 会話

ラクシーヌ：ねらいどおり、ソラの記憶がめばえはじめたみたいね。
アクセル：計画続行だな。あいつらには、行きつくところまで行ってもらう。…手を打つか。
ラクシーヌ：待って。あんたは1階で楽しんだでしょう？　だから今度は、私の番。
アクセル：(ラクシーヌにカードを投げ渡しながら)忘れるな。こいつをとどけるのが目的だ。
ラクシーヌ：わかってるわ。ただでは渡さないけどね。
アクセル：…こわすなよ。
ラクシーヌ：へえ、やさしいこと言うじゃない。
アクセル：あいつは半分、俺たちの仲間だ。
ラクシーヌ：信用ないわね。おもちゃがこわれるまで遊ぶほど私はバカじゃないわ。
アクセル：念のためさ。あいつはカギだからな。俺らが機関を支配するための。
ラクシーヌ：口が軽すぎるんじゃない？　真のねらいは、最後の時まで秘めておくことね。(姿を消す)
アクセル：口が軽いのはおまえだよ(※5)、ラクシーヌ。

CONVERSATION 会話

ドナルド：さては…アクセルの仲間だな！
ラクシーヌ：そういうこと。ラクシーヌよ。どう？　この忘却の城、楽しんでる？　ムダな記憶をはぎとられて心の奥底に眠る真の記憶がめざめるのって、悪くないでしょ。
ソラ：真の記憶…。
ラクシーヌ：でも、いちばん大事なことをまだ思い出してないのよね。ソラが自分の名前を忘れてるって知ったら、あの子きっと悲しむわ。
ソラ：あの子？　知ってるのか、ラクシーヌ!?
ラクシーヌ：…。
ソラ：ここに…いる？
ラクシーヌ：あ・た・り。私たち悪者が、あの子を城の奥にとらえてるってわけ。あんたは勇者なんだから、がんばって助けてあげなきゃ。でも──(突進すると、ソラの胸元からお守りが落ちる)私、悪者だから邪魔しちゃうけどね！
ソラ：ううっ!?

NOTES

※5)「口が軽いのはおまえだよ」
アクセルは「ソラは俺たちが機関を支配するためのカギ」という言葉で、ラクシーヌとマールーシャが自分たちの手で"機関"を支配しようとしていることを確かめようとした。ラクシーヌは、それにまんまと引っかかってしまったのだ。

※6) パオプの実でできたお守り
もともとソラが持っていたのは、カイリが作ったサラサ貝のお守り(→P.130)。それをナミネがウソの記憶でくるんで、見た目を変えている。「大切な人からお守りをもらった」という記憶そのものは真実なだけに、このお守りを見ることで、ソラはナミネが植えつけたウソの記憶にますますとらわれてしまう。

6階出口ホール



お守りを見て、少女の名前が「ナミネ」だと思い出したソラは、お守りを壊そうとするラクシーヌに怒りを爆発させ、戦いを挑む。



「意外とやるじゃない。さすがは勇者ね、薄情者だけど！」――ラクシーヌは、捨てゼリフとソラの記憶から作られたというカードを残し、姿を消した（※7）。

必死にラクシーヌを捜すソラだったが、彼女はすでに立ち去ったあとだった。あんなやつのせいでナミネの名前を思い出すなんて……とソラは悔しさをにじませる。

城の一室



ソラとの戦いを終えたラクシーヌは、アクセルのもとへもどってきた。苦戦だったことを、一部始終を見ていたアクセルに指摘され、思わず声を荒げるラクシーヌ。



「ぶざまだな、ラクシーヌ」――そう言いながら姿を現したのは、やはり"機関"のメンバーのひとりである、ヴィクセンだった。

彼は、ソラが"機関"にとって本当に価値があるのか、自分の"研究成果"を使って実験しようと提案。アクセルもそれを認める。



ヴィクセンはアクセルから1枚のカード（※8）を受け取り、つぎの出番を引き受けた。と、そのとき、ある人物がアクセルたちの前に姿を現す。彼はもしや……？

CONVERSATION 会話

ラクシーヌ：ほらほら！　あんたの心を、記憶をさっさと解放するのよ！
ソラ：ナミ…。ナミネ…。
ラクシーヌ：やっと思い出した？　そうよ、ナミネよ。その安っぽいお守りは、あの子があんたにあげたもの。だけど、あんたは忘れてた。それどころか、ナミネの名前さえおぼえてなかったなんて…。ひどいわソラ！　薄情すぎるわ！　罰として、思い出のお守り、ぶっこわしちゃおうかな！
ソラ：さわるな！　そいつはナミネがくれたんだ！　俺の大事な思い出だ！
ラクシーヌ：大事な思い出？　コロっと忘れてたくせにえらそうなこと言うなっ！

CONVERSATION 会話

ラクシーヌ：ふう…負けたふりもつかれちゃうわね。
アクセル：そうかな。わりとヤバかったように見えたけどな。
ラクシーヌ：な、なに言ってるのよ！　あんたの目って、フシ穴なんじゃ――
ヴィクセン：アクセルの言う通りだ。ぶざまだな、ラクシーヌ。
ラクシーヌ：…ヴィクセン！
ヴィクセン：あの程度の存在に追いつめられるとは情けない。機関の面汚しめ。
ラクシーヌ：くっ…。
アクセル：なんの用だ、ヴィクセン。あんたの持ち場は地面の下だろ。
ヴィクセン：手助けに来てやったのだ。おまえたちが高く買っているあの勇者とやら…私には大して役立つとは思えん。本当に価値があるのか…実験が必要だ。
ラクシーヌ：ふん、あんたらしいわね。よーするに、実験しないと気がすまないってわけでしょ。
ヴィクセン：科学者としての本能だよ。
アクセル：別にかまわねえけどよ。あんた、ソラを試すついでに自分のしもべも試す気だろ。
ヴィクセン：しもべではないぞ。研究成果と言ってもらおう。
ラクシーヌ：オモチャの間違いでしょ。
ヴィクセン：ふん。理解できぬ者がほざくな。
アクセル：まあいい。せっかく来ていただいたんだ。あんたにも楽しんでもらおう。（ヴィクセンにカードを渡して）センパイへのプレゼントだ。そいつを使えばもっと楽しい見世物になる。
ヴィクセン：気がきくではないか。では…利用させてもらおう。

NOTES

※7）カードを残し、姿を消した
ここでのラクシーヌの目的は、ソラにナミネという名前を「思い出させ」、彼女を助け出すという理由でマールーシャやラクシーヌたちを追うように仕向けることにあった。それゆえ、記憶の世界を冒険するためのカードをソラに渡すと、ラクシーヌはおとなしく退散したのだ。

※8）1枚のカード
このカードの正体と、アクセルがそれをヴィクセンに渡した理由は、リク編で明らかにされる（→P.197）。

176ページへ

ソラ編 WORLD STORY 1 アグラバー



アグラバー

プロローグ



アグラバーの路地を通りかかると、魔法のランプを持ったアラジンがハートレスに襲われていた。彼を助けて事情を聞いたソラたちは、一緒に宮殿へ行くことにする。

イベント①



魔法のランプを使うと、魔人ジーニーが現れて、願いをかなえてくれるという。アラジンは、「ジャスミンにいつでも会えるようになりたい」と願うつもりだった。

イベント②



だが、ジャスミンと結婚してアグラバーを我がものにしようとするジャファーが、魔法のランプとジャスミンを奪ってしまう。



落ちこむあまり動けないアラジンを、ソラは励ます。大切な人と会えなくなることのつらさを十分すぎるほどわかっていたからだ。

イベント③



アラジンの秘策で追いつめられたジャファーは、最後の願いでジーニーと同じ魔人へと変身する。激しい戦いのすえ、ソラたちはなんとかジャファーを倒すのだった。

エピローグ



ランプを取りもどしたアラジンは、最後の願いを使ってジーニーを自由にしてあげた。ジャスミンが本当に大切な人だからこそ、魔法には頼らないと決めたのだ。

アグラバー

このワールドのあらすじ
Outline of this world

ソラたちは、アグラバーの路地でアラジンと出会う。彼は大臣ジャファーの命令で、魔法のランプを手に入れた帰りだった。ランプを使うと魔人ジーニーが願いを3つだけかなえてくれると知り、あこがれの王女ジャスミンと仲良くなりたいと考えるアラジン。だが、途中で願いを2回使ってしまったあげく、ジャファーにランプを奪われてしまう。どうにかランプを取りもどしたが、残る願いはあとひとつ。魔法に頼らず正々堂々とジャスミンに会うことにしたアラジンは、最後の願いでジーニーを自由にしてあげるのだった。

CONVERSATION 会話

アラジン：なんてことだ…。ジャスミンも、ランプも…。
ソラ：落ち込んでる場合じゃないだろ！ このままじゃ、ジャスミンにも会えなくなっちゃうぞ！ ランプがなくなったぐらいで、なんだよ！ だったら自分の力で助ければいいだろ！ 大切な人と会えなくなるのって、どんなことより、つらいんだぞ（※1）！
アラジン：ソラ…。そうだ、そうだったな。やってみるよ。ジャスミンを助ける！
ドナルド：でも、ジャファーはランプを持ってるよ？ 正面から立ち向かっても勝てるかなあ？
アラジン：大丈夫。いいアイディアがあるんだ。それは──

NOTES

※1）**「大切な人と会えなくなるのって、どんなことより、つらいんだぞ」**
前作以来ずっと、大切な人──リクとカイリを捜しつづけてきたソラならではのセリフと言えるだろう。



オリンポスコロシアム

プロローグ



コロシアムでは、ほかの参加者と戦いつつ障害物競争を行なう『サバイバルカップ』が開催中だった。ソラたちは無敵のヘラクレスに挑戦すべく、参加を決意する。



そのころ、冥界の王ハデスは、大会の最中に憎きヘラクレスを消そうとたくらんでいた。そのために彼は、なくした記憶をもとにもどすという条件でクラウドを雇う。

イベント①～②



大会の途中、ヘラクレスを待ち伏せするクラウドとハチ合わせしたソラたち。クラウドの暴挙を止めようとするが、戦いのあとの一瞬のスキに逃げられてしまった。

イベント③



ゴールでは、クラウドとヘラクレスが激闘をくり広げていた。実力伯仲のふたりは、互いに一歩も引かず、疲労の色が隠せない。



そこへ、ハデスが乱入。クラウドを用ずみだと言ってしりぞけ、弱ったヘラクレスにみずからトドメを刺そうとする。ヘラクレスを助けなければ——ハデスに戦いを挑むソラたち。

エピローグ



ハデスは倒したが、大会は中止になってしまった。立ち去ろうとするクラウドに、ソラが声をかける。大切な記憶なら、いつかきっと思い出せる、と。

このワールドのあらすじ
Outline of this world

コロシアムを訪れたソラたちは、英雄ヘラクレスに挑戦するため、『サバイバルカップ』に参加する。一方、ヘラクレスを憎むハデスは、なくした記憶を取りもどしたがっている剣士クラウドを利用し、ヘラクレスを消そうとたくらんでいた。大会はハデスの思惑どおりに進み、ヘラクレスはクラウドとの戦いで力を使い果たしてしまう。みずからの手でトドメを刺そうとするハデス。だが、ソラたちがハデスの前に立ちはだかり、彼の野望を打ち砕いた。

CONVERSATION 会話

ソラ：ええっ!? 大会中止!? どうしてさ！
フィル：答えは二言！ 参加者は、全員、へとへとだ！
グーフィー：あれ？ 二言じゃ——
ソラ：ヘラクレスとの勝負はどうなるんだよ！ 俺、楽しみにしてたのに！
ヘラクレス：僕も残念だけど…このありさまでは、いい試合はできそうにないからね。ソラ、君とはいつか、万全の状態で勝負したいんだ。だからその時まで待ってくれないか。
ソラ：わかったよ。約束だからな。
ヘラクレス：ああ、約束だとも！
ジミニー：お～い、ソラ！ 気がついたよ！
（クラウドのもとへ駆け寄るソラたち）
ソラ：大丈夫か？
クラウド：ああ。迷惑かけたな。
ソラ：（立ち去ろうとするクラウドに）あのさあ！ 記憶、もどるといいな！ ハデスの言ったことなんて気にするなって。ずっと忘れてたことでも、なんかのきっかけで思い出すこと、あるしさ。うん…大切な思い出なら、きっと帰ってくる。俺はそう信じてる（※1）。

NOTES

※1）「大切な思い出なら、きっと帰ってくる。俺はそう信じてる」

大切な記憶をなくしてしまい、それを取りもどそうとするクラウドに向けたこの言葉には、本作におけるソラの想いが集約されている。

ソラ編 WORLD STORY 3 ワンダーランド



ワンダーランド

プロローグ



ソラたちは、時計を持った白ウサギが走っていくのを見かける。彼は裁判に遅れそうであわてているようだ。興味を持ったソラたちはあとを追ってみることにした。

イベント①



やがてたどり着いたハートの女王の城では、女王の記憶を盗んだ罪で、アリスが裁判にかけられていた。裁判を仕切る女王は、よく調べもせずに死刑を宣告する。



女王の自分勝手な判決に怒ったソラは、アリスを助けるために、自分が犯人だと言ってしまう。ソラを捕らえるべく、女王はトランプ兵を差し向けてきた。

イベント②



女王の城から逃げ出したソラとアリスは、森でチシャ猫に会う。チシャ猫は一行に謎めいた忠告をするが……。

イベント③



ハートの女王がひきいる追っ手に見つかったソラたち。するとそこへ、トリックマスターが現れる。コイツこそが、女王の記憶を盗み出した真犯人だったのだ。

エピローグ



まだなおソラたちを疑う女王に、アリスは「女王の命令で真犯人を倒した」とウソをつく。女王は自分が記憶をなくしているのを認めるのがイヤで、アリスのウソを信じこみ、ソラたちを見逃した。

ワンダーランド

このワールドのあらすじ
Outline of this world

時計を持った白ウサギを追いかけていくと、ハートの女王の城で裁判が開かれていた。なんと、アリスが女王の記憶を盗んだ罪で首をはねられるという。デタラメな裁判に怒ったソラは、記憶を盗んだ真犯人を捜すことを決意。森で出会ったチシャ猫からヒントをもらい、真犯人トリックマスターを倒す。女王はそれでもソラやアリスを疑うのをやめなかったが、アリスが機転をきかせて女王を説得し、事なきを得るのだった。

CONVERSATION 会話

ソラ：あんな女王、ほっといてもいいんじゃないか？
ジミニー：でもソラ、私たちは良くても、アリスはどうなる？　もし彼女がまた女王につかまったら！
ソラ：女王をなんとかするしかないってことか。
チシャ猫：なんとかしないといけないけれど、なんにもしなくていいとも言える。
ソラ：は？
チシャ猫：思い出せない記憶なら、なかったことと同じこと。なかったことは思い出せない。むりやり思い出そうとすれば、いつしかウソにすりかわる(※1)。

CONVERSATION 会話

アリス：ふう…うまくいったわ。
ソラ：頭いいなぁ。こんな方法で、何とかなるとは思わなかったよ。
アリス：ほら、チシャ猫が言っていたわ。『むりやり思いだそうとすれば、いつしかウソにすりかわる』って。ハートの女王は、忘れたことをみとめたくないばかりに、むりやり思い出そうとして――自分が生み出したウソの記憶に自分でだまされちゃったのよ。
ソラ：…。
アリス：どうしたの？
ソラ：ん…なんでもない。

NOTES

※1)「思い出せない記憶なら～」
記憶を失ったハートの女王を説得するためのヒント。同時に、ソラがナミネとの思い出を無理に思い出そうとして、ナミネが植えつけたウソの記憶を信じこむことを予言しているとも受け取れる。

モンストロ



プロローグ



モンストロの体内でソラたちが出会ったのは木彫り人形のピノキオだった。彼の話では、どうやらゼペットじいさんもモンストロの体内にいるらしい。

イベント①



ゼペットじいさんに会って、どうしてモンストロに飲まれたのか事情を聞くソラたち。ところがそのあいだに、ピノキオがひとりでどこかへ行ってしまった。

イベント②



ピノキオはモンストロの体内から外へ出る方法をひとりで探していた。ゼペットじいさんがモンストロに飲まれたことに、彼なりに責任を感じていたのだ。



正直に事情を話せばわかってくれるというソラたちの言葉にうなずくピノキオ。そこへ突然パラサイトケイジが現れ、ピノキオを飲みこんでしまう。

イベント③



パラサイトケイジの体内から脱出したのをきっかけに、ピノキオは名案を思いつく。モンストロの腹の奥で暴れたら自分たちを吐き出すかも――ソラたちはさっそくハートレスを相手に暴れはじめた。

エピローグ



ソラたちが暴れたときの衝撃で、モンストロはくしゃみをする。ピノキオとゼペットじいさんは、無事にモンストロの外へ脱出することができたのだった。

このワールドのあらすじ
Outline of this world

巨大クジラのモンストロの体内で、ソラたちはピノキオとゼペットじいさんに出会う。ピノキオは、ゼペットじいさんがモンストロに閉じこめられたのは自分のせいだと考え、責任を感じていた。モンストロからの脱出法を探していた彼は、ハートレスに飲みこまれたのがきっかけで「モンストロの腹の奥で暴れてくしゃみさせる」という方法を思いつく。ソラたちはハートレスを相手に大暴れし、ピノキオとゼペットじいさんを外へ脱出させることに成功した。

CONVERSATION 会話

ピノキオ：出口をさがしてたんだ。お父さんは『出られなくてもいい』って言うけど、僕が家出したせいでモンストロに飲み込まれたんだ。だから、お父さんを外に出してあげたくて、出口をさがしてて…。でも、そんなこと話したら、お父さんを心配させると思って言えなくて…。
ジミニー：そうだったのか…。それで、ウソを…。
グーフィー：優しいからウソをついちゃったんだね。
ドナルド：それなら、次は勇気だ！
ピノキオ：えっ？
ドナルド：言いにくいかもしれないけれど、勇気を出してゼペットじいさんに正直に話してごらんよ。ピノキオの気持ちが伝われば、ゼペットじいさんも、ここを出る方法を、いっしょに考えてくれる。
ソラ：俺たちも協力するしさ。
ピノキオ：ほんと？　ほんとかい？　わかった、話してみる！　いいよね、ジミニー？
ジミニー：…ふむ。かくし事はしないと約束できるね？
ピノキオ：うん！　勇気を出して正直に（※1）、だよね。僕、ウソなんてつかないよ！

NOTES

※1）勇気を出して正直に
人形であるピノキオが人間になるためには、「優しさ」「勇気」「正直さ」を身につける必要がある。ゼペットを思いやることで「優しさ」を身につけたいま、「勇気を持って正直に」自分の考えをゼペットに伝えることができれば、ピノキオが人間になる条件がそろうわけだ。

ソラ編 WORLD STORY 5 ハロウィンタウン

ハロウィンタウン

プロローグ



ハロウィンタウンにやってきたソラたちの前に、ジャックが現れた。彼は、人々を襲うハートレスのことで頭を痛めており、ソラたちに相談に乗ってほしいようだ。

イベント①



フィンケルスタイン博士によると、街にハートレスが現れるようになったのは、博士が「真の記憶をよみがえらせる薬」を発明し、自分でにおいをかいだせいだという。

イベント②



ソラたちはジャックと一緒に薬を探しまわり、博士の助手のサリーが持っているのを見つける。薬の効果を恐れたサリーが、黙って研究所から持ち出していたのだ。



薬を博士に返していいものか――ソラたちが薬のあつかいに困っていると、突然ブギーが現れ、サリーから薬を奪い取ってしまった。

イベント③



ソラたちとジャックはブギーの屋敷へ乗りこむが、ブギーは彼らの目の前で薬を飲んでしまう。そのとたん、ブギーは心のバランスをくずして暴れはじめた。

エピローグ



ブギーを倒して事件を解決したソラたち。しかし、自分が真の記憶をよみがえらせたら何が起こるのか……ソラの心に、一抹の不安がよぎるのだった。

ハロウィンタウン

このワールドのあらすじ
Outline of this world

街の人気者ジャックは、人々を襲うハートレスに頭を悩ませていた。どうやらフィンケルスタイン博士が発明した「真の記憶をよみがえらせる薬」が問題の元らしい。薬に興味を抱いたソラは、ジャックに協力し、行方不明になっていた薬を探し出すが、ブギーがそれを強奪。薬を飲んだブギーは、真の記憶をよみがえらせるどころか、恐怖にとらわれて暴走してしまう。真の記憶がよみがえるとこうなるのか？――ブギーを倒したものの、ソラは不安になるのだった。

CONVERSATION 会話

博士：ふむ…おまえたちは真の記憶というものについて考えてみたことはあるかね？
ソラ：真の記憶!?
博士：人の心には、たくさんの記憶や思い出がつまっておる。じゃがそれは真実の姿とは限らん。人の心は正確な記憶装置ではない。どんなに重要な記憶であろうと、時間とともに変化して…。ゆがんだり、忘れたりする(※1)。そうやって、人は大切な思い出を失うんじゃな。
ソラ：じゃあ、ひょっとしたら、俺の記憶も…。
博士：間違いなく、変化しておる。みにくくゆがんだか、逆に美化されているかもしれん。もし真の記憶を取りもどしたら、すべてが、まったく違うかたちに見えてくるはずじゃ。そこでわしは、ワスレナグサから真実の記憶をよみがえらせる薬を作り出したんじゃ。
ソラ：どうだった？
博士：そ、それがじゃな…。
ジャック：博士が薬のニオイをかいだら、とたんにハートレス大発生！　僕は退治に大いそがしさ！

NOTES

※1)「どんなに重要な記憶であろうと～」
　記憶というもののあいまいさを的確に言い表している、博士の言葉。これも、ソラにとって重要なはずのカイリに関する記憶が、ナミネに関するものにゆがめられつつあることを、暗に示していると言えるだろう。

すりかわる記憶

ナミネのことを思い出したソラは、「彼女を守る」という約束を果たすため、城の奥へ向かう。その約束が、すりかえられた記憶だとも気づかず……。

7階入口ホール



ナミネは"機関"によって、この城につかまっている――ラクシーヌの言葉にあせりながら、ソラはナミネを助けるために先を急ぐ。

7階 アトランティカ[⇒P.181]／ネバーランド[⇒P.182]／ホロウバスティオン[⇒P.183]／100エーカーの森[⇒P.184]のいずれか

7階出口ホール



城を進んでいくソラたちの前に現れたのは、なんとリクだった。再会を喜ぶソラに対して、本当は俺のことなんて忘れかけてたんだろ、と冷たく返すリク。どこか様子がおかしい(※1)……？



「ナミネは俺が守る。ナミネに近づくやつは俺の敵だ！」――そう言ってリクは、かつての闇にとらわれていたときの姿に変身し、ソラに襲いかかってきた。



戦いの途中で剣を引き、無言のまま走り去るリクを、ソラは急いで追いかける。リクの様子がヘンなのはなぜか。ナミネは本当にソラに会いたくないのだろうか……？

8階入口ホール



もしかすると、リクはまた誰かにあやつられているのかも――彼を助けに向かおうとする一行だが、リクに嫌われたと思いこんだソラの足取りは重い。

仲間たちはそんなソラに、「リクは忘却の城の力で、ソラと仲が良かったころの記憶をなくしただけだ」と言って励ますのだった。

CONVERSATION 会話

ソラ：おまえは――リク⁉（リクのほうへ駆け寄って）おまえもここにいたのか！
リク？：『おまえも』だって？　まるで俺のことなんて、ついでに探していたみたいな言い方じゃないか。
ソラ：え…そんなつもりじゃ…。
リク？：ふん、言い訳はよせよ。本当は、俺のことなんて忘れかけてたんだろ？
ソラ：そんなわけないだろ！　おまえを探してここまで来たのに！
リク？：でも今は違うよな。今のおまえは、ただナミネに会いたがってるだけだ。俺のことなんて、どうでもよくなってるんだろ。それにナミネの気持ちも。
ソラ：ナミネの…気持ち？
リク？：ふん、やっぱりそうか。なんにも考えてなかったんだな。おまえはナミネに会いたがってる。でも、ナミネも同じとは限らない。そんなこと思ってもみなかったろ。
ソラ：まさか…、
リク？：ナミネの方は、おまえの顔なんて見たくないってことさ。
ソラ：どうして⁉
リク？：理由はおまえの記憶に聞けよ。なぜナミネが島から姿を消したかおぼえていたら、わかるはずだ。
ソラ：俺が…何かしたのか？　そのせいなのか？
リク？：…。
ソラ：リク…。
リク？：帰れよ、ソラ。ナミネは俺が守る。ナミネに近づくやつは――（闇にとらわれていたときの姿に変身して）俺の敵だ！
ソラ：なっ…なに考えてるんだよ！　俺たち、やっと会えたのに！
リク？：なあ、ソラ。俺の気持ちも考えてなかったろ。おまえの顔を見たくないのはナミネだけじゃない。俺もさ。
ソラ：リク、やめろ！

NOTES

※1）どこか様子がおかしい
この場面を含めて、ソラ編に登場するリクは、基本的にヴィクセンが生み出したレプリカ(リク＝レプリカ)だ。ただし、リク＝レプリカは、本物のリクのデータをもとに作られた記憶をナミネの手で植えつけられており、自分がリクのニセモノだということは忘れてしまっている。この事実は、12階出口ホールでのラクシーヌの話(→P.188)と、リク編(→P.197)で明らかになる。

次ページへ

8階 アトランティカ[⇒P.181]／ネバーランド[⇒P.182]／ホロウバスティオン[⇒P.183]／100エーカーの森[⇒P.184]のいずれか

8階出口ホール



ソラたちはようやくリクに追いついた。故郷の島へ一緒に帰ろうと呼びかけるソラに、リクは「島のことなど俺は忘れた、ナミネを守ることしか頭にない」と言い放つ。



しばらく悩んだすえ、ソラはふたたびリクと剣をまじえることを決意する。戦いのなかで何か思い出してくれるかも、と考えたのだ。



だが、いくら戦っても、リクは何も思い出してくれない。ふたりで一緒にナミネを助けようというソラの説得もむなしく、リクはどこかへ走り去ってしまった。

CONVERSATION 会話

リク？：しつこいな、ソラ。さっさと引き返したらどうだ。
ソラ：おまえとナミネを助けるまで帰れないよ。
リク？：助けてほしいって、たのんだおぼえはないけどな。
ソラ：リク…忘れたのか？　カイリだって、おまえの帰りを待ってるんだぞ。
リク？：おまえこそ忘れたのか？　キングダムハーツの扉を閉める時に言ったはずだ。『カイリをたのむ』ってな。
ソラ：…。
リク？：そういうことさ。俺はもう、あの島には帰らない。そう決めたんだ。
ソラ：カイリだけじゃないだろ!!　たくさんの友達が──
リク？：あんなどうでもいい連中なんて、とっくに忘れたよ。
ソラ：なんだと！
リク？：ソラ、おまえはどうなんだ？　島の連中の顔、ひとりひとりおぼえてるのか？
ソラ：そんなの、あたりまえ…（思い出せない）。
リク？：気にするなよ。この城ですごしてるうちに誰でもこうなる。そうさ。どうでもいいことを忘れて初めて、本当に大切なことを思い出せるんだ。俺は思い出したんだよ、ソラ。今の俺にとって、いちばん大事なことがわかったんだ。ここでナミネを守る。それ以外はもう、どうでもいい。
ソラ：なあ、リク。（キーブレードをかまえて）戦ったら思い出すかな。
リク？：試してみろよ。

城の一室



そのころアクセルとナミネは、別室からソラとリクの戦いを見ていた。ナミネに同情すると言いつつ、アクセルの顔には皮肉のこもった笑みが浮かぶ。

思わずアクセルをにらみつけるナミネ。しかし、アクセルは言う。「やめときな。誰でもない俺たちは誰にもなれない」──ナミネはその言葉の意味をさとり、反抗するのをあきらめる（※2）のだった。

CONVERSATION 会話

ナミネ：…。
アクセル：くくく…心から同情するね。
（ナミネが顔を上げる）
アクセル：おっと、やめときな。誰でもない俺たちは誰にもなれない。
（がっかりして、ふたたびうつむくナミネ）
アクセル：なあ、ナミネ。おまえには他にできることがあるんじゃねえのか。
ナミネ：…。

9階入口ホール



リクと戦うことに悩むソラを、仲間たちが明るく励ます。だがこのとき、自分たちの記憶からカイリの存在が消えていることに気づいた者は、誰もいなかった……。

NOTES

※2）反抗するのをあきらめる
このときナミネは、のちにリク＝レプリカに対して行なったように（→P.188）、アクセルの心を壊そうとするが、「誰でもない俺たちは誰にもなれない」とアクセルに言われ、その試みを断念する。ナミネの能力が通用しないということは、「誰でもない者」とは「心が存在しない者」だとも考えられるが……？

次ページへ

9階 アトランティカ[⇒P.181]／ネバーランド[⇒P.182]／ホロウバスティオン[⇒P.183]／100エーカーの森[⇒P.184]のいずれか

9階出口ホール



ホールでリクが待ち伏せしているかと思いきや、そこには誰の姿もなかった。ソラたちは拍子抜けしながらも、さらに奥へ進んでいく。

城の一室



リクが姿を消したことは、ヴィクセンにとって予想外の出来事だった。作戦が失敗に終わってくやしがるヴィクセンの前に、城の管理者であるマールーシャが現れる。



今回の失態を指導者に報告しないことと引きかえに、ソラを消せと命じるマールーシャ。とまどいながらも、命令にしたがう以外に道がないヴィクセンは、ソラのもとへ向かう。



もしソラがヴィクセンに消されたら、誰も望まない結末になってしまう──にもかかわらず、マールーシャは余裕の表情で、ナミネに意味深な言葉をかけるのだった。

10階入口ホール



引き返したほうがいいと言うジミニー。しかし、ソラはかまわず先へ進もうとする。どんなことがあってもナミネを守る(※3)と約束したのを思い出したからだ。

10階 アトランティカ[⇒P.181]／ネバーランド[⇒P.182]／ホロウバスティオン[⇒P.183]／100エーカーの森[⇒P.184]のいずれか

10階出口ホール



城を進むソラたちの前に、ヴィクセンが立ちはだかる。リクと再会させてやった貸しを返してもらうぞ──そう言うや、ヴィクセンは ソラたちに襲いかかってきた。

CONVERSATION 会話

マールーシャ：ヴィクセン、あなたの作戦が失敗に終わったのは事実だ。これ以上われらを失望させるな。
ヴィクセン：失望だと…図に乗るな！　われらの機関において、きさまのナンバーは11。ナンバー4の私が、きさまごときに──
マールーシャ：だが、この城とナミネをまかされたのは、この私だ。この場で私に逆らうのなら機関への反逆とみなす。
ラクシーヌ：反逆者は消す。そーいうオキテだったわね～。
ヴィクセン：ぬっ…。
マールーシャ：機関の名において告げる。あなたの作戦は失敗だ。この失態については、われらの指導者に報告させてもらう。
ヴィクセン：なっ…。待ってくれ、それだけは！　それだけは許してくれ！
マールーシャ：ならば条件がある。
ヴィクセン：条件？
マールーシャ：あなた自身の手でソラを消せ。
ヴィクセン：なに!?
マールーシャ：不満か？
ヴィクセン：いや…しかし…なぜ…。本当に、かまわんのか。
マールーシャ：くどい。
(ヴィクセンが姿を消す)
アクセル：あんなふうにおどされたら、ヴィクセンは本気でソラを消しにかかるぞ。
マールーシャ：誰も望まない結末だな。(ナミネに近づき)さあ、どうする？　このままでは、おまえの勇者が消されてしまうな。
ナミネ：…。
マールーシャ：けれど彼は、おまえにある約束をしたはずだ。
ナミネ：！
マールーシャ：そうだったな、ナミネ。
ナミネ：…はい。

NOTES

※3) どんなことがあってもナミネを守る
この約束も、マールーシャの命令でナミネが植えつけたニセの記憶。ソラが心からナミネを守ろうと思って戦うようになれば、それはナミネを背後であやつるマールーシャのために戦うことと同じになるからだ。また、ナミネを強く思うように仕向け、ソラの実力をさらに引き出すことで、ヴィクセンをより確実に始末できるようにするという狙いもある。

次ページへ

10階出口ホール



ヴィクセンは、戦いのなかでソラの記憶を探っていた。ソラの裏の記憶から作り出された世界でなら本気で戦ってやる――そう言ってヴィクセンはカードをソラに渡す。

城の一室



ヴィクセンがソラの裏の記憶からカードを作り、ソラに渡したことは、マールーシャたちにとって計算外だった。事態を収拾すべく、マールーシャはアクセルにヴィクセンの始末を命じる。

CONVERSATION 会話

ラクシーヌ：あらら、ヴィクセンったら頭に血がのぼりすぎって感じ？　とんでもないことしちゃってさ。どーすんのよ、アクセル。ソラが『裏側』を知ったらマズイんでしょ。
アクセル：通りすぎるだけならどうにかごまかせるさ。だが――
マールーシャ：ナミネに手を打たせよう。アクセル、おまえも行け。何をすべきか、わかっているな。
アクセル：わからねえな。あんたの口から聞きたいね。
マールーシャ：裏切り者を始末せよ（※4）。
アクセル：…取り消しはきかねえぜ。

11階入口ホール



ヴィクセンから渡されたカードを使うと、何が起こるのか？　不安な気持ちを抑え、ソラはカードを扉に向かってかざす。

11階 トワイライトタウン



カードを使って進んだ先は、誰にも見覚えのない街だった。ここがどこだか思い出せないほどに、自分たちの記憶は失われてしまったのかと不安がる一行。

ソラはドナルドやグーフィーを励まそうと、ナミネからもらったお守りにまつわる思い出を話す。その思い出が、ナミネに変えられた記憶だとも気づかず……。

CONVERSATION 会話

ソラ：このお守りには、大切な思い出があってさ。俺たちが小さかったころ、たくさんの流れ星が落ちた夜（※5）があったんだ。ナミネ、おびえちゃってさ。『島に星が落ちてきたらどうしよう』って泣くから――俺、言ったんだ。『もし星が落ちてきたって俺が全部はね返してやる！』って。こんなふうに、おもちゃの剣でかっこつけて、約束したんだ。そしたらナミネは『ありがとう』って笑ってこれをくれたんだよ。
（ナミネの姿が浮かび上がる（※6））
ナミネ：ごめんなさい、ソラ。私のために…。（姿が消える）
ソラ：ナミネが生まれた時から大切にしてたお守りだって。
ドナルド：そんなに大切なものをくれたんだ…。
ソラ：うん。それでナミネと約束したんだ。これからは、お守りのかわりに俺がナミネを守ってやるって。（しばし思いにふけり）あいつにあやまらなきゃ。



街をまわるうちに、ソラは奇妙な胸さわぎに襲われていた。この街のことを何ひとつ思い出せないのに、懐かしいという気持ちだけが心の奥からわいてくるのだ。



そこへ突然ヴィクセンが現れて、ソラに問いかけてくる。「その懐かしさとナミネとの思い出、おまえにとって真実はどちらだ？」

次ページへ

NOTES

※4）「裏切り者を始末せよ」
ヴィクセンを始末すべくマールーシャがアクセルにくだしたこの命令は、のちに「"機関"への裏切り者」であるマールーシャ自身へと返ってくる（→P.189）。

※5）たくさんの流れ星が落ちた夜
これはカイリがデスティニーアイランドに現れたときの出来事（→P.112）。ソラはすべての記憶を変えられたわけではなく、本当の記憶も一部残っているのだ。

※6）ナミネの姿が浮かび上がる
いつわりの思い出を話すソラの様子を、ナミネが外から見つめていることを示唆する場面。「ごめんなさい、ソラ」とナミネがつぶやくのは、ソラの記憶を書き換えて自分のために戦わせていることへの罪悪感があるため。

11階 トワイライトタウン



「ナミネが真実だ」と答えるソラのことを「記憶という名の鎖に縛られ、あやつられる人形だ」と言い捨てるヴィクセン。ソラは、ヴィクセンを倒すことで自分の記憶の正しさを証明しようとする。



戦いに敗れたヴィクセンはソラに告げる。このままお前がナミネにひかれて進んでいけば、心を失いマールーシャの道具になる、と。



意外な言葉を聞き、思わずヴィクセンに詰め寄るソラ。ところがそこへアクセルが現れ、その手でヴィクセンを消滅させてしまった。



なぜアクセルは仲間であるはずのヴィクセンを手にかけたのか……その問いには答えないまま、アクセルは姿を消してしまう。

CONVERSATION 会話

ヴィクセン：くくく…記憶とはむごいものだな。消えて忘れるだけでなく、ゆがんで人の心をしばる。
ソラ：何を言ってるんだ!?
ヴィクセン：言ったはずだ。ここはおまえの、裏の記憶から作られた世界だ、と。おまえの心の裏側には、この地の記憶が存在している（※7）。心が、ここを知っているのだ。
ソラ：ウソだ！　そんな記憶はないっ！
ヴィクセン：記憶という名の鎖にしばられて、自分の心を信じなければ、心を捨てたも同じこと。ならばソラ、おまえはもう勇者ではない。記憶にあやつられる人形だ。そう…私のリクと同じだ。この世に存在する価値はない。

CONVERSATION 会話

ヴィクセン：ぐっ…記憶にしばられているのに、これほどの力を持つとは…やはりおまえは危険な存在だ！
ソラ：そんなこと、どうでもいいっ！　リクを元にもどせ！
ヴィクセン：元にもどせ、だと？　おろかな…何ひとつわかっていないようだな。あのリクはもう、虚無の暗闇に落ちるしかない。それはおまえも同じだ、ソラ！　ナミネにひかれて進んでゆけば、記憶でしばられ、心を失い、やがてマールーシャの道具だ！
ソラ：マールーシャ!?　そいつとナミネに、なんの関係が——
ヴィクセン：がっ!?（何者かの一撃を受ける）
ソラ：アクセル!?
アクセル：よお、ソラ。いいところで邪魔したかい？　悪かったな。
ヴィクセン：ぐぐ…アクセル…何を…。
アクセル：おしゃべりが長いから終わらせてやるんだよ。あんたの存在ごと、な。
ヴィクセン：な…待ってくれ…。
アクセル：俺たちは、ただ存在するだけの『誰でもない者』だ。でも、あんたは記憶も存在もここで終わる。うれしいだろう？
ヴィクセン：や…やめろ…消えたくな…。
アクセル：じゃあな、センパイ。（ヴィクセンを消滅させる）
ソラ：なんなんだよ…。なんなんだよ、おまえら!?
アクセル：さあな。俺にもよくわからんね。（姿を消す）

城の一室



命令を果たしてもどってきたアクセルは、マールーシャの真意を聞かされる。マールーシャはヴィクセンを利用してソラの実力を試すと同時に、アクセルに"機関"を裏切る覚悟があるか試したのだ。



ソラと会っても真実を教えるな、とナミネに念を押して、マールーシャとラクシーヌは部屋から姿を消す。



たとえソラに会えたとしても、自分はどうすればいいのか……ソラが助けにきてくれるのがうれしいはずなのに、ナミネの表情は沈むばかりだった。

NOTES

※7）「おまえの心の裏側には、この地の記憶が存在している」

ソラには覚えがないようだが、ソラの裏の記憶から作ったカードでこのワールドが生まれたのを見ると、ヴィクセンの言うことにウソはないらしい。はたして「裏の記憶」とはどういうものなのか？ソラとトワイライトタウンにはどんな関係が？——それらは「キングダム ハーツII」のなかで明らかにされるだろう。

185ページへ

ソラ編 WORLD STORY 6

アトランティカ

プロローグ



ソラたちは海中で王女アリエルと出会った。だが彼女は、胸元に何かを隠しつつ、自分に会ったことは誰にも言わないでと口止めすると、あわてて去ってしまう。

イベント①



トリトン宮殿では、国宝のトライデントが盗まれたうえにアリエルが行方不明で大変なことになっていた。先ほどアリエルが隠していたのは、もしや？

イベント②



ソラたちは、アリエルから事情を聞く。姿を消したフランダーを捜してほしいとアースラに頼んだ彼女は、そのかわりにトライデントを貸せと要求されていたのだ。

イベント③



アースラがあやしいとにらんだソラは、アリエルと一緒にアースラのもとへトライデントを持っていく。するとそこには、とらわれの身となったフランダーの姿が！



親友を救うため、アースラにトライデントを渡すアリエル。アースラは、さっそくトライデントの魔力で巨大化し、ソラたちを始末しようと襲いかかる。

エピローグ



アースラを倒し、トライデントを取りもどしたソラたち。アリエルは怒られるのを覚悟で、自分がトライデントを持ち出したのだと父親に謝ることにした。

アトランティカ

このワールドのあらすじ Outline of this world

海底の楽園アトランティカでは、国宝のトライデントがなくなり大さわぎだった。外の世界へ放り出された親友フランダーを助けたければ、トライデントを私に貸せ――そう魔女アースラにそそのかされて、王女アリエルが持ち出したのだ。しかしじつは、フランダーはそのアースラに誘拐されていた。フランダーの命を盾にトライデントを奪い取るアースラ。親友を想うアリエルに共感したソラたちはアースラを倒し、トライデントを取りもどすのだった。

CONVERSATION 会話

セバスチャン：お～い！　アリエル！　どこにいるんですか？　お願いですから返事をしてくださ～い！
アリエル：セバスチャンだわ！　こんな所までさがしにきてくれたのね。
グーフィー：見つかったらしかられちゃうね。
ソラ：あ！　いいこと考えた！　トライデントはアースラに盗まれたって事にしちゃえば？　で、アリエルがひとりで取り返したんだ。それならしかられなくてすむよ。
アリエル：まあ！　私と同じ考えね！　…でも、やめておくわ。
ソラ：？
アリエル：今度の事件で、私はたくさん間違ったことをしてしまったわ。もちろん、しかられるのはいやよ。でも、気づいたの。ウソをつくのは、もっといや。フランダーを助けたくてトライデントを持ち出したのは間違ったことだったわ。でも、助けたいって気持ちは本当だった（※1）。もし誰かのせいにしたら──そんな大切な気持ちまで、ウソになってしまう気がするの。だから本当のことを話すわ。

NOTES

※1）「助けたいって気持ちは本当だった」
行なったことはまちがっていたとしても、親友を助けたいという想いに偽りはなかった、と言うアリエル。その言葉は、ナミネから事の真相を聞いたときのソラの想いと通じる部分がある（→P.188）。



ネバーランド

このワールドのあらすじ
Outline of this world

海賊船に迷いこんだソラたちは、ピーター・パンと出会う。彼は、さらわれたウェンディを助けるべく海賊船に忍びこんでいたのだ。ところが、やっと会えたウェンディは「ロンドンに帰りたい」と言う。ピーター・パンはヘソを曲げて姿を消し、ソラたちは仕方なく、自分たちだけで海賊船から出ることにした。途中、フック船長にウェンディを人質にとられたものの、もどってきたピーター・パンのおかげでフックを倒して、無事に海賊船から脱出。ウェンディもピーター・パンとの再会を約束し、ロンドンへ帰っていった。

プロローグ



海賊船へと迷いこんだソラたちの前に、妖精のティンカー・ベルが現れた。どうやら、ソラたちに出口を教えてくれるらしい。

イベント①



ティンクは一行をピーター・パンのもとへ連れていく。船から脱出したいソラたちと、ウェンディを助け出したいピーターは、互いに協力し合うことにした。

イベント②



船倉でウェンディを発見したソラたち。だが彼女は、せっかくピーターに助けにきてもらったのに、ロンドンに帰りたいと言い出す。



もしウェンディがロンドンに帰ったら、彼女はやがて大人になって自分に会えなくなるのに——そう考えてヘソを曲げたピーターは、どこかへ行ってしまった。

イベント③



ソラたちは自力で船を脱出しようとするが、ウェンディがフックに人質にとられてしまう。このピンチから一行を救ったのは、もどってきたピーター・パンだった。

エピローグ



ウェンディが大人になれば僕のことは忘れる、と言うピーターを、「大事な想いは、絶対に消えない」と励ますソラ。その言葉を信じ、ピーターはウェンディをロンドンへ送り届けることにした。

CONVERSATION 会話

ピーター：ところでウェンディ。さっきの話だけど…考えは、変わらないかい。
ウェンディ：…うん。私、ロンドンに帰りたい。
ピーター：ふう…やっぱりね。みんないつか、大人になって忘れてしまうんだ。子供のころに感じたことや、大切な思い出。それに僕のことも…。
ソラ：…。
ウェンディ：どうしてそんなこと言うの？ 私、ピーターのこと忘れたりなんかしないわ。
ピーター：今はそう思うかもしれない。でも、思い出そうとしても思い出せなくなってしまう。少しずつ、ほんの少しずつ忘れられて…。大人になるころには、ここでの思い出は、みんな消えてしまう。
ソラ：消えるなんていうなよ。
ピーター：？
ソラ：大切な記憶なのに思い出せなくなることってあるかもしれない。でもさ！ 忘れるっていうのは記憶が眠るっていうことで、消えるって意味じゃないと思う（※1）。だからもし忘れても、何かのきっかけで記憶が目をさませば必ず思い出せる。心にやきついた大事な想いは、絶対に消えない。俺はそう信じてる。

NOTES

※1）「忘れるっていうのは～」
このソラの言葉は、エンディングのなかで、ナミネとある約束をかわしたときに言うセリフと同じ。ソラ編の総括的なセリフとも言える。

ソラ編 WORLD STORY 8 ホロウバスティオン



ホロウバスティオン

プロローグ



ソラたちは、ベルとビーストがもめているところに通りかかる。さらわれたベルをビーストが助けにきたのに、ベルは一緒に帰るのをこばんでいるようだ。

イベント①



ビーストに同情したソラたちはベルの部屋を訪ね、彼女から事情を聞こうとする。ところが、くわしく聞く前にマレフィセントが現れ、ベルを連れ去った。

イベント②



助けにきてくれたビーストに、またも冷たい態度をとるベル。しかし、どんなに冷たくされようとも、ベルを助けたいというビーストの心はまったく揺るがない。



マレフィセントはそんなビーストを見て、彼の純粋な心を我がものにしようとする。ベルは思わずビーストをかばい、彼のかわりに心を奪われてしまった。

イベント③



マレフィセントの狙いは「誰かを愛する美しい心」だった。ベルはそれを隠すため、ビーストに冷たくしていたのだ。マレフィセントはビーストの心も奪おうと、ドラゴンに変身し、襲いかかってくる。

エピローグ



マレフィセントドラゴンを倒すとベルはもとどおりに。ビーストとベルの仲むつまじい様子を見て安心したソラたちは、そっとその場をあとにするのだった。

このワールドのあらすじ
Outline of this world

魔女マレフィセントの城ホロウバスティオンでは、ビーストとベルが言い争っていた。ベルを助けるために乗りこんできたビーストに対し、ベルはなぜか冷たいようだ。じつは、彼女の態度は「人を愛する美しい心」を狙うマレフィセントの目をあざむこうとしてのことだった。だが、ビーストのまっすぐな愛にふれたベルは、ビーストを想う自分の気持ちを隠せなくなり、マレフィセントに心を奪われてしまう。ソラとビーストは力を合わせてマレフィセントを倒し、ベルの心を取りもどした。

CONVERSATION 会話

ベル：さっき言ったでしょう！『早く帰って』って！　はっきり言わせてもらうわ！あなたの顔なんて、もう見たくないの！
ビースト：ベル…。
ジミニー：ああ、なんてひどいことを！
ビースト：…わかった。そこまで言うなら、それでいい。
ベル：！
ビースト：昔、わがままな王子だった私は呪いをかけられて、こんな姿になってしまった。この姿のせいで、私は誰にも愛されず…そのため、ますますわがままになった。そんな時に出会ったのが君だったんだ、ベル。
（思わず振り向くベル）
ビースト：君だけが私を受け入れてくれた。君のおかげで私の冷たくゆがんだ心は、少しずつとけていった。君とすごした日々の記憶は、私のもっとも大切な思い出だ。だから…守らねばならない（※1）。ベル、すまないが、君がなんと言おうとも、私は君を助ける。たとえ君にきらわれても。それが私の最後のわがままだ。
ベル：ビースト…。
マレフィセント：くくく…そうか、ビーストよ。おまえは見かけによらず、美しい心の持ち主であったのだな。ならば、計画変更だ。ビーストよ、ベルのかわりにおまえの心をいただくぞ！（杖をかかげる）
ベル：いけない！（ビーストをかばって魔法の弾に当たり）ああっ!?

NOTES

※1）「君と過ごした日々の記憶は～」
胸のうちにある大切な想いを何としても守ろうとするビースト。その姿勢は、以降のソラの行動にも、少なからず影響を与えたにちがいない。

100エーカーの森

このワールドのあらすじ
Outline of this world

100エーカーの森で、ソラは友達とはぐれたプーに出会った。プーが自分と同じように大切な友達を捜していると知ったソラは、一緒に友達を捜すことにする。ピグレット、オウル、ルー、イーヨー、ティガー、ラビット……森の仲間たちとプーが再会したのを見届けると、ソラはふたたび自分の友達を捜しに向かうのだった。

プロローグ



ソラが100エーカーの森を訪れると、プーがひとりでうろうろしていた。どうやら、森の仲間たちとはぐれてしまったらしい。



ひとりぼっちで友達を捜しているプーが、なんとなく自分に似ていると感じたソラは、プーの友達捜しを手伝ってあげることにした。

CONVERSATION 会話

ソラ：なあ、俺と一緒にさがさないか？
プー：『誰もいない』をさがすの？
ソラ：違うよ、友達だよ。この先にいるかもしれないだろ。一緒に行こう。
プー：どうして手伝ってくれるの？
ソラ：会いたい友達がいるのは、俺も同じだからさ。
プー：あれ？　プーの友達に会いたいの？　プーは僕で、君はプーじゃないのに。
ソラ：君はプーで、俺はソラ。会いたい友達は違うよ。でも『友達に会いたい』って気持ちは同じだろ。だから一緒に行ってみようよ。
プー：うん。そうだね、ソラ。

イベント



プーの友達は、森のあちこちに散らばっていた。ソラはプーを連れ歩き、友達をひとりずつ見つけていく。

エピローグ



プーの友達を全員見つけたソラは、自分の友達を捜す旅にもどることにした。「ここに残ったほうがいい」とソラに言われ、別れをさびしがるプー。



俺は、プーのことを忘れない――そう言いかけて、ソラは気づく。忘却の城の力で、この森で過ごした記憶をなくしてしまうかもしれないということを。



そんなソラに「大丈夫だよ。ソラがプーを忘れても、プーはソラを忘れない」と声をかけるプー。元気を取りもどしたソラは、笑顔で100エーカーの森をあとにする。

CONVERSATION 会話

ソラ：ここで行き止まりか。なあ、プー。俺、友達をさがす役に立ったかい？
プー：うん、どうもありがとう。お礼に、これあげるよ（お礼の品をソラに渡す）。ふう。僕、たくさん歩いてくたびれちゃった。ハチミツ、食べたいなあ…。
ソラ：じゃあ俺、そろそろ行くよ。
プー：どこへ？
ソラ：…俺の友達に会いに、さ。
プー：だったら今度はプーが、ソラの友達をさがすのをお手伝いしなくちゃね。
ソラ：いいよ、プー。君はここにいた方がいい。
プー：…プーとソラは、お別れなの？
ソラ：そんなことないよ。俺、プーがここにいるってことを――忘れちゃうかもしれないのか…。
プー：大丈夫だよ、ソラ。僕にまかせて。ソラがプーを忘れても、プーはソラを忘れない。そうすれば大丈夫だよ。
ソラ：…ありがとな、プー。

ソラ編 MAIN STORY 4 11階～12階

胸に残る約束のために

ヴィクセンやリクとの戦いを通じて、自分の記憶に疑問を持ちはじめるソラ。それでもソラは戦う。ナミネを守りたいという想いは本物だと信じて。

11階出口ホール



リクは相変わらずソラに激しい敵意を燃やし、ナミネのもとへ行くのを邪魔しようとする。しかもそれは、ナミネと「ある約束」をかわしたからだと言うのだ。



もし流れ星が落ちてきても、自分がナミネを守る──幼いころリクがナミネとかわしたというその約束は、ソラがナミネに誓ったものとまったく同じだった！



約束のあかしにナミネからもらったお守りも、ソラとリクで同じ……リクは、ソラのほうがニセモノだと言って、戦いを挑んできた。



敗れたリクは、お守りを落として逃げていく。なぜリクが、自分と同じお守りを持っているのか──混乱するソラの手のなかで、お守りは1枚のカードに変化した。



ソラとリクの思い出が、まったく同じだなんて……ふたりのどちらかの記憶がまちがっているのではと疑うドナルドとグーフィー。



だが、ナミネと会うこと以外は何も考えられなくなっていたソラには、ドナルドとグーフィーの言葉も耳に入らない。ついにソラはふたりを置いて駆け出してしまう。

CONVERSATION 会話

リク？：ソラ…おまえが進めばナミネが傷つく。
ソラ：まだ戦う気なのか？　おまえをあやつっていたヴィクセンは消えたのに！
リク？：おまえを止めてナミネを守る。…それが俺の心だ。そうだ、ナミネを守るのは俺だ！　ずっと昔に…約束したんだ。
ソラ：約束…？
リク？：俺たちが小さかったころ、たくさんの流れ星が落ちた夜があった。
ソラ：！
リク？：ナミネが『島に星が落ちたらどうしよう』って心配するから、俺は言ってやったんだ。『もし星が落ちてきても、俺がナミネを守る』って──
ソラ：約束したのか!?　おもちゃの剣で！
リク？：なっ…なんでおまえが知ってるんだ!?
ソラ：だって…俺だって、あの時ナミネと約束したんだ。流れ星の夜に、守るって！
リク？：ウソをつくな！　あの時おまえはいなかった！
ソラ：いなかったのはリクの方だろ！　俺、あの時ナミネからお守りをもらってる！
リク？：お守りだと…？
ソラ：（お守りを取り出して）ほら！
リク？：なぜだ!?　なんでおまえがそれを──そうか…わかったぞ。
ソラ：…リク？
リク？：そいつはニセモノだ！　本物は俺が持ってるんだ！（お守りを取り出す）
ソラ：なっ…どうなってるんだ！
リク？：ニセモノは消してやる！

次ページへ

城の一室



部屋にいるのは、アクセルとナミネだけだった。ナミネを止める者は誰もいない——アクセルはそう言って、ナミネにマールーシャを裏切るようすすめる。



アクセルの言葉の意味に気づき、ソラのもとへ駆け出すナミネ。それを見届けたアクセルは、思惑どおりの展開(※1)になったことに高笑いするのだった。

CONVERSATION 会話

アクセル：あいつには、もうおまえだけさ。
ナミネ：…。
アクセル：そうだ。あいつを救えるのは、おまえだけだ。
ナミネ：でも…おそすぎます。
アクセル：決めつけるには早すぎるだろ。なあ、ナミネ。気づいているか？　今ここにマールーシャはいない。
ナミネ：それは、どういう…。
アクセル：おまえを止めるやつは、誰もいないってことさ。
(ナミネはアクセルが言わんとすることに気づき、立ち上がる)
アクセル：うまくやれや。
(ナミネが走っていく)
アクセル：くくく…。はははッ！　やっと面白くなってきた。地味に立ち回ったかいがあったな。さあて…ソラ！　ナミネ！リク！　マールーシャ！　ラクシーヌ！　せいぜいハデにカチ合って、俺を楽しませてくれよ。

12階入口ホール



ソラの心には、もはやナミネのこと以外、何も残ってはいなかった。ジミニーの忠告にも耳を貸さず、ソラはひとりで扉の奥へ急ぐ。

12階 デスティニーアイランド



俺、おかしくなんかないよな——故郷の島を見ながら、自分に言い聞かせるようにつぶやくソラ。そこへ、ティーダ、セルフィ、ワッカの3人組が現れる。

しかし、いまのソラには、彼らの名前さえなかなか思い出せない。そんな様子を見てティーダたち3人は、ソラがおかしいのは"アイツ(※2)"のことを考えているからだと言って冷やかす。



いつも遊んでいた小島には、昔と変わらぬリクがいた。そして彼もまた"アイツ"のことを口にする。みんなの言うアイツとはいったい誰のことなのだろうか……？



"アイツ"って誰だっけ——ソラがリクに聞こうとしたそのとき、大きな地響きが島を襲う。リクに後押しされ、ソラは"アイツ"を助けるために走り出した。

CONVERSATION 会話

リク？：よう、ソラ。そんなに急いで、どこ行くんだ。
ソラ：おまえは…。そうだ、リク！
リク？：なんだよ、それ。俺のこと、忘れてたみたいな言い方だな。
ソラ：そ、そんなことないって！　それより、もう大丈夫なのか？　あやつられてないのか？
リク？：俺が…あやつられて？　なに言ってるんだ？
ソラ：(はたと気づき)おまえって、俺の記憶の中のリクなんだな。
リク？：記憶の中の…俺？　なんだそれ？新しいゴッコ遊びか？
ソラ：あ…そんなもんかな。
リク？：なんだ、ゴッコ遊びか。ソラはいつまでも子供だな。それでアイツを守れるのかよ。
ソラ：！　なあ、アイツって——
(突然、島が大きく揺れる)
ソラ：何が起きてるんだ!?
リク？：俺が知るかよ！　でも、何かよくないことが起こってるのは確かだな。みんなが心配だ、知らせてくる！
ソラ：じゃあ、俺は…。
リク？：わかってるって。アイツを守るのが、おまえの役目だろ。行け、ソラ！
ソラ：…ああ！

NOTES

※1) 思惑どおりの展開
アクセルがマールーシャたちとはまったく異なる立場で動いていることが、このシーンではじめて明らかになる。

※2) アイツ
ここで話題になっているのは、じつはカイリ。それを記憶のなかの友達が「アイツ」とあいまいに言うのは、マールーシャが「アイツ＝ナミネ」という図式をソラの記憶にすりこみ、ソラを意のままにあやつろうとしているからだ。

次ページへ

12階 デスティニーアイランド



地響きとともに島が崩壊していくなか、"アイツ"を捜して島を駆けまわるソラ。そこへ突然ダークサイドが現れ、ソラに襲いかかる。



ダークサイドを倒し、あたりを見まわすと、ナミネの姿があった。ようやく会えたことを喜ぶソラとは対照的に、ナミネはなぜか悲しみの表情を浮かべる。



そこへ現れたのは、なんともうひとりのナミネだった。ふたりのナミネ(※3)から、自分たちはもともとソラの記憶にはいなかったのだと告げられ、混乱するソラ。





ナミネは語りかける。「もう一度、思いうかべて。君のいちばん大切な人」──そのとき、手にしたお守りがサラサ貝でできたものに変化(※4)したかと思うと、ナミネの姿に別の少女の姿が重なった。

CONVERSATION 会話

ナミネ(A)：ソラ…ありがとう。ごめんなさい。ここにいるのは、私じゃないの。
ナミネ(B)：そうよ。
(振り返ると、ナミネがもうひとりいる)
ソラ：ナミネ!?
ナミネ(B)：そこにいるのは、私じゃないの。
ナミネ(A)：君の胸には、私はいないの。
ナミネ(B)：誰の胸にも、私はいないの。
ナミネ(A)：私はどこにもいなかったの。
ソラ：なっ…！　なんだよ、ナミネ！　どうしちゃったんだよ！(突然、あたりの空間がゆがむ)あのころ俺たち、いつも一緒だったろ!?　なのになればなれになって…だからナミネに会いたくて、ここまで来たんだ！
ナミネ(B)：会いたかったのは、本当に私？
ソラ：決まってるだろ！　だって俺、この城でいろんなことを忘れたけど…ナミネのことだけは！(ナミネからもらったお守りを見せて)ほら！　これをくれたのはナミネじゃないか！
ナミネ(A)：そうだよ。私がソラにあげたんだ。
ナミネ(B)：だめ、ソラ！　私を信じないで。
ソラ：どうしろって言うんだよ…。
ナミネ(B)：ねえ、ソラ。もう一度、思いうかべて。君のいちばん大切な人。胸のずうっと奥深くでかすかにかがやく記憶のかけらに心の声で呼びかけてみて。どんなに遠い光でも、君の声なら、きっと届くから。
ソラ：俺の大切な人？　当たり前じゃないか。それは、ナ──
(手にしていたお守りが、パオプの実のものからサラサ貝のものに変わる。ふと見ると、振り返るナミネの姿がカイリに……)

12階出口ホール



ホールでは、ナミネが待っていた。自分にとって一番大切な人はナミネではない……？　デスティニーアイランドで浮かんだ疑問を、おそるおそる彼女にぶつけるソラ。



ソラに真相を告げようとするナミネの言葉をリクがさえぎる。リクはお前の記憶がデタラメなんだと言い、ソラに戦いを挑んできた。

NOTES

※3) ふたりのナミネ
最初にソラと話をするナミネ(A)は、カイリの姿をウソの記憶でくるみ、ナミネの姿に変えたもの。一方、あとから現れたナミネ(B)は、ソラに真実を伝えるためにやってきた、本物のナミネだ。

※4) 手にしたお守りが変化
ウソの記憶を信じかけたソラは、ナミネのおかげで、自分にとって一番大切な人がカイリであることを思い出す。それによって、ナミネがウソの記憶で作り出したパオプの実のお守りも、本来の形であるサラサ貝のお守りにもどったのだ。なお、お守りの形と記憶の関係については、エンディングでナミネが語る。

次ページへ



戦いに敗れ、その場にがっくりとヒザをつくリク。しかし、それは彼のワナだった。思わず駆け寄ったソラを突き飛ばすと、リクはそのままトドメを刺そうとする。



「やめて！」――ナミネの叫び声とともに、何かが壊れるような音が響きわたると、リクはその場に力なく倒れてしまう（※5）。



そこへラクシーヌが現れ、すべての“タネ明かし”をする。目の前のリクはヴィクセンが作ったニセモノ。そして、この城での出来事は、マールーシャたちがソラをあやつるための策略だったのだ。



自分たちを裏切ったナミネを張り倒すラクシーヌ。それを見たソラは、みずからの胸に残っている約束どおりナミネを守ろうとする。



そんなソラを守るため、ドナルドとグーフィーもやってきた。力を合わせたソラたちの前にラクシーヌは敗れ、消滅するのだった。



ナミネとの思い出はすべて、彼女がマールーシャにおどされて書きかえたウソの記憶だった。しかし、真実を知ってなお、ソラはナミネのことを怒る気にはなれない。



たとえ記憶はウソでも「ナミネに会えてうれしい」「ナミネが笑うとうれしい」と感じた気持ちは本物だ――ソラはそう言ってナミネに笑いかけると、マールーシャの待つ13階へ向かうのだった。

12階出口ホール

CONVERSATION 会話

ナミネ：…ソラの心にやきついた大切な人との思い出を――私が作ったウソの記憶に少しずつ、すりかえたの。
ドナルド：それなら、ソラが昔『ナミネを守る』って約束した話も？
ナミネ：ぜんぶ…私のウソ。ソラは私に約束なんてしてない。私が島にいたというのもウソ。今まで会ったこともなかった。私はソラの友達じゃなかったし――
ソラ：本当に大切な人でも…ない。
ナミネ：うん。君の本当の思い出には、私なんて存在しない。
ジミニー：私たちの記憶がなくなったのもナミネさんの力というわけか。元にもどす方法はあるのかな？
ナミネ：今すぐは無理だけど…13階に行けば治せます。でも、マールーシャが…。
ジミニー：そいつに命令されて、ソラや私たちの記憶を変えたというわけだね。
ナミネ：言うことをきかないと、いつまでも城に閉じこめるっておどかされて…。私、ずっとひとりだったから…。
グーフィー：さびしくて、言うことをきいちゃったんだね。
ナミネ：ごめんなさい…。
ソラ：やめろよ。そんな顔するなって。
ナミネ：…うん。私には、泣く資格なんてなかったね。
ソラ：そうじゃなくて！　そりゃあ、さ。俺の記憶、勝手にいじってふざけるな！って思うよ。でも、なんていうか…今は本気で怒る気になれないんだよな。ナミネが作った記憶…頭では、ウソだってわかったけど、まだ心に焼きついてる。あの約束のことも。『ナミネが泣かないように守る』って約束した思い出、残ってるんだ。なのに、そんな顔されると、なんか俺が泣かせたみたいで、こまっちゃうんだよな。だから今は…いい。記憶が元にもどるまでは、泣いたりあやまったりするより、笑ってくれた方がうれしいんだ。
ナミネ：ソラ…。

NOTES

※5）リクはその場に力なく倒れてしまう

ソラを救おうとしたナミネは、リク＝レプリカに植えつけた記憶を無理に消すことで、リク＝レプリカの心を壊してしまった。しかしこれが、リク＝レプリカに本来の記憶を取りもどさせることにつながる（→P.190）。

次ページへ

ソラ編 MAIN STORY 5 13階

最後の戦い

マールーシャとの決着をつけるべく、城の最上階へ乗りこむソラたち。最後の戦いを制したとき、彼らはどんな道を選び取るのだろうか？



自分にとって本当に大切な人が誰なのか、この城で誰を捜すつもりだったのか——いまのソラたちにはもはや何も思い出せなかった。



記憶を失う不安に打ち勝つため、ある約束をかわすソラたち。離ればなれになっても、お互いを忘れても、3人は友達だ——新たな約束を胸に、一行は城の奥へと進んでいく。



一方ナミネは、心が壊れたリク＝レプリカにつきそいながら、ソラたちがもどるのを待っていた。そこへ、どこからかマールーシャが現れ、ナミネの背後に近づき……。



ナミネをふたたび捕らえたマールーシャのもとへ、アクセルが現れた。「ナミネを逃がしたアクセルは裏切り者だ」と言うマールーシャに、アクセルは言い返す。裏切り者はあんたのほうだ、と。



臨戦態勢をとるアクセル。だが、マールーシャはナミネを盾に取り、駆けつけたソラたちに「このままでは人質のナミネも一緒にアクセルに消される」と警告する。



マールーシャに利用されていると知りながらも、ナミネを助けるためにアクセルと戦う決意をするソラたち。アクセルもまた、不敵な笑みを浮かべて戦いを受けて立った。

CONVERSATION 会話

マールーシャ：よくも私の前に出てこられたものだな。裏切り者が！
アクセル：裏切り？　さあね、なんのことだかな。
マールーシャ：なぜナミネを行かせた！　きさまがよけいなマネをしなければ——キーブレードの勇者は、われらのしもべに変わったというのに！
アクセル：ああ、そういう計画だったな。ナミネの力を利用してソラの記憶を少しずつ作り変え、ナミネに言いなりの存在に変える。その後はナミネを通じてソラをあやつり、ラクシーヌとともに機関を乗っ取るつもりだった。違うか？　裏切り者はあんたの方だろ、マールーシャ。
マールーシャ：しかしきさまも、ヴィクセンを！
アクセル：ああ、消した。それがどうした？　機関の役に立たないやつをかたづけただけさ。あんたらに俺を信用させる必要もあったしな。
マールーシャ：最初から、われらの陰謀の証拠をつきとめるために行動していた…そういうことか。
アクセル：さてと…あんた、さっき命令したよな。『裏切り者は始末せよ』と。（武器をかまえて）そうさせてもらうぜ、マールーシャ。

CONVERSATION 会話

アクセル：ラクシーヌは消滅して反逆罪をつぐなった。あんたもそうしろ。機関の名において、あんたの存在、終わらせてやる。
マールーシャ：やれるものならやってみるがいい！（ナミネを盾にする）
アクセル：なんのつもりだ？　ナミネがタテになるとでも思ってんのかよ。そんな小娘、俺にとってはクズみたいなもんだ。あんたと一緒に消すだけさ。（武器をかまえ直して）かくごしな、マールーシャ。
マールーシャ：ふっ…それはどうかな？　聞こえたか、ソラ！
（ソラたちが駆けつける）
アクセル：ほお？
マールーシャ：このままでは、アクセルは私ごとナミネを消すぞ！　さあ、アクセルを倒せ！（ナミネを連れていく）
アクセル：なんだよ、ソラ。おまえ、もうマールーシャのあやつり人形なのか？
ソラ：違う。おまえを倒したら次はあいつだ！
アクセル：ふん…。なあ、ソラ。おまえと俺らの間にはちょっとした縁もある。できれば戦いたくねえが…。ここで逃げたらカッコつかねえよなァ！

次ページへ

13階 忘却の城



結局、アクセルは最後まで本気を見せることはなかった。彼の真の目的は？ 去りぎわの「ソラを助けたかいがあった(※1)」という言葉の意味は？ いくつかの謎を残したまま、アクセルは姿を消す。

13階出口ホール



マールーシャは、"機関"をみずから支配するためにキーブレードの勇者の力を欲していた。ソラを手に入れるべく、彼はソラの記憶を消し去れとナミネに命令する。



もしナミネが植えつけた記憶を無理に消したら、ソラの心は壊れてしまう。懸命に命令をこばむナミネ。ソラはナミネを守るため、記憶を消していいと叫ぶが……。

CONVERSATION 会話

マールーシャ：わが手にナミネがあるかぎり、おまえに勝ち目があるものか。ナミネ。ソラの記憶を消せ！
ナミネ：そんなことをしたら！
マールーシャ：その通り。おまえの力でうえつけた記憶を無理に消せば——ソラのすべての記憶と心は完全に打ちくだかれるだろう。
グーフィー：ソラの心が…。
ドナルド：こわれちゃうの!?
マールーシャ：無傷で勇者を手に入れたかったが、心がこわれても、時間をかければ私のしもべに作り直せる。さあ、ナミネ。ソラの記憶を消し去れ！
ナミネ：…いや。ぜんぶ私のウソだったのに、ソラは許してくれた。なのに心をこわすなんて、できるわけないっ！ 私はどうなってもいい。ソラを傷つけるのは絶対にいや！
マールーシャ：ならば——
ソラ：やるんだ、ナミネ！
ナミネ：！
ソラ：やっちゃっていい！ 俺の記憶を消すんだ！
グーフィー：ソラ、なんてことを！
ソラ：だって、ナミネに何かあったら俺、守れない！ だから、やるんだ！ 記憶を消されたって心がこわれたって——約束は…ナミネはかならず守る！ 俺を信じてくれ！



そのとき、ひとりの人物がマールーシャに斬りかかる。それは、先ほどナミネに心を壊されたはずのリク=レプリカだった(※2)。

CONVERSATION 会話

マールーシャ：きさまは!?
ソラ：リク！
リク=レプリカ：違う。ただのニセモノさ。
マールーシャ：ぐっ…ぬけがらが！ すべてを失ったはずのおまえが、なぜ!?
リク=レプリカ：俺の体も心もニセモノだ。なくすものなんて、最初から何もなかった。でも、なくしたくない記憶はあった！ ウソだったとしてもだ！ 幻の約束でもかまわない。俺は…ナミネを守るんだ。
マールーシャ：おのれ…！ ウソから生まれた記憶の鎖で自分の心をしばりつけるのか。心の自由を捨てるというのか！ (武器をかまえて)真実に背を向ける、弱い心…ならば私の敵ではないッ！



思惑どおりに事が運ばず、あせったマールーシャは、鎌のような武器をかまえると、みずからの力でソラをねじ伏せようとする。



マールーシャとの激闘を制したソラたち。しかし、それもつかの間、倒したはずのマールーシャがふたたび姿を現す。先ほど戦ったのは彼のダミーだったのだ。



本物のマールーシャを倒さないかぎり、大切な記憶を取りもどすことはできない。ソラたちはリク=レプリカにナミネのことを託し、決戦の場所へつづく扉を開く。

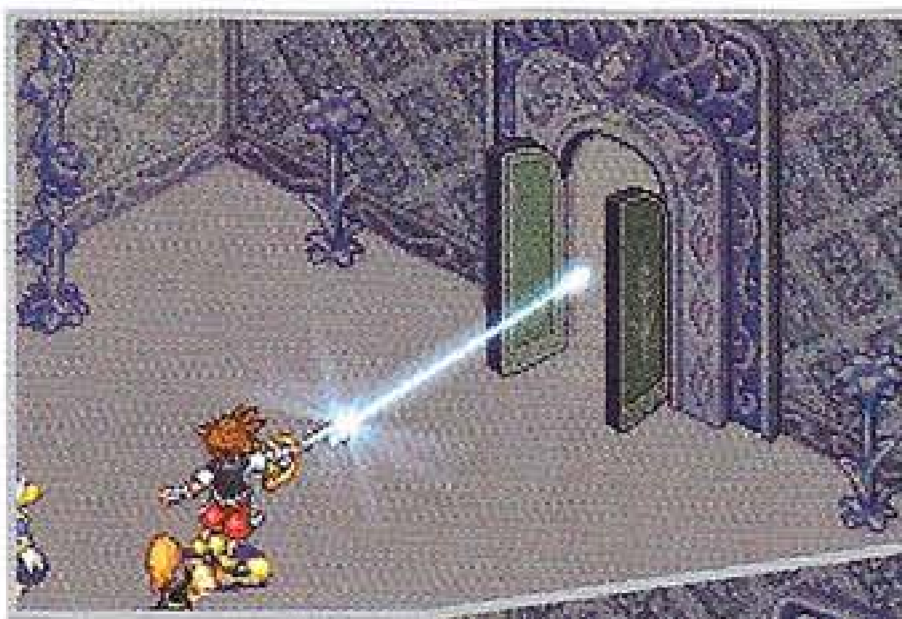
NOTES

※1) ソラを助けたかいがあった
「助けた」とは、ナミネを裏切らせて、ソラをマールーシャの支配から救ったことを指している。しかし、その意図は本作では謎に包まれたままだ。

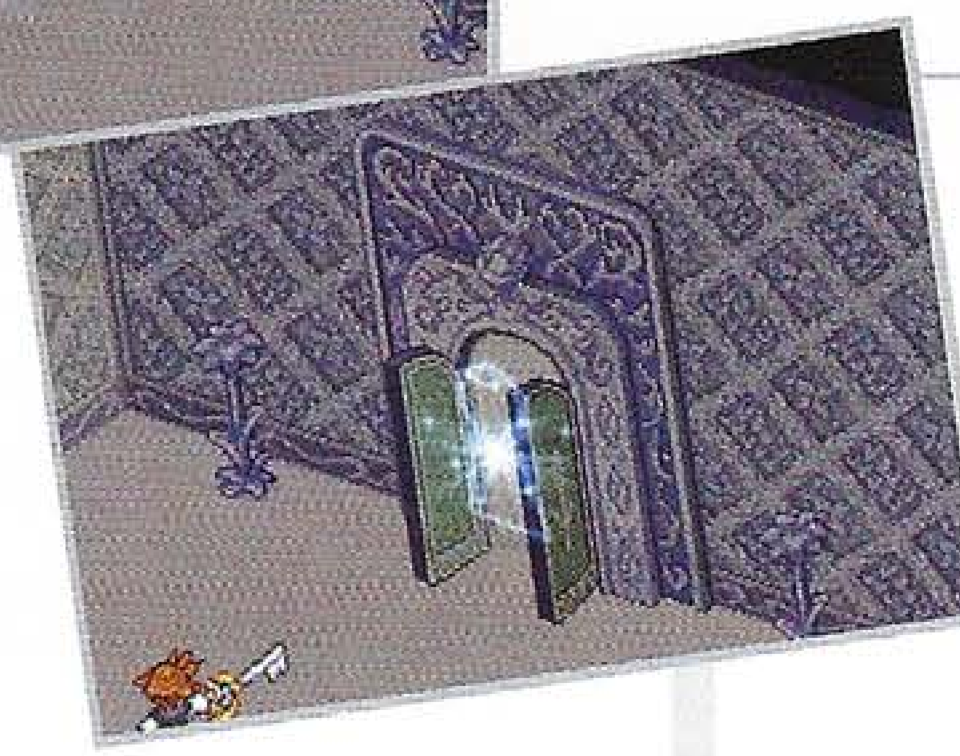
※2) 心を壊されたはずのリク=レプリカ
ソラと同様、いつわりの記憶を植えつけられた存在であるリク=レプリカ。ソラのピンチを救おうとしたナミネに記憶を消されたとき、彼の心は壊れたはずだった。にもかかわらず、ナミネのピンチに駆けつけることができたのは、「ナミネを守ると約束した記憶だけはなくしたくない」という彼自身の強い想いが起こした奇跡なのかもしれない。

次ページへ

13階出口ホール



苦闘のすえにマールーシャを倒したソラは、キーブレードで忘却の城の鍵穴を封印する。マールーシャたちの野望はついえたのだ。





記憶をもとにもどす方法はないのかと、リク=レプリカの身を案じるソラたち。だが、ナミネは何も答えない(※3)。リク=レプリカはソラたちの優しさに感謝し、静かにその場を去っていった(※4)。



残されたソラたち3人に、ナミネはある選択を迫る。彼らがもともと持っていた大切な思い出と、忘却の城で過ごした記憶の、どちらか一方しか残せないというのだ。はたして、ソラの答えは？



大きなポッドのなかに入り、ソラたちは深く長い眠りにつく。彼らがふたたび目を覚ましたとき、そこにはどんな冒険が待ち受けているのだろうか……？



Fin

CONVERSATION 会話

グーフィー：ねえ、ナミネ。リクの記憶を元にもどす方法は、ないのかい？
ナミネ：それは…。
リク=レプリカ：俺にかまうな。もう、いいんだ。(去ろうとする)
ソラ：待てよ！　ニセモノだとか、そんなのもう関係ないって！　ここにいるおまえは、ほかの誰でもなくて、おまえだけの心を持ってるんだろ。おまえの思い出は、おまえだけのものなんだから大切にしろよ！
リク=レプリカ：ソラ、おまえは優しいな。おまえの気持ちは本物だってニセモノの俺にもわかるよ。…それだけでいい。(去る)
ソラ：リク！　あいつ…。
ドナルド：僕たちの記憶は、取りもどせるの？
ナミネ：うん、思い出せなくなっても記憶が消えたわけじゃないから。
グーフィー：どういうこと？
ナミネ：過去をひとつ思い出すと、一緒に別の記憶もよみがえって、やがていろいろ思い出していくでしょう。記憶は、つながっているの。たくさんの記憶のかけらが鎖のようにつらなって──人の心を、つなぎとめてる。私の力は記憶を消すんじゃなくて、つながりをほどいてつなぎ直すものだから──みんなの記憶は、消えてないよ。
ジミニー：では、取りもどせるんだね。
ナミネ：でもそれには、私が勝手につなぎ直した記憶の鎖をいったん、ほどかないと。それから心の奥にちらばった思い出のかけらを集めて、記憶の鎖を元にもどすの。時間、かかると思う。だけど、たぶんうまくいく。ううん、たぶんじゃなくてかならず。今度は私が助ける番だから。
ソラ：…わかった。ナミネにまかせるよ。
ジミニー：ん？　ちょっと待った！　この城での記憶の鎖をほどくと言っていたね。ということは…。
ナミネ：うん。ここで起きたことはみんな…思い出せなくなる。
ソラ：ナミネのことも⁉
ナミネ：ごめんね。そうするしかないんだ。ねえソラ、どちらかを選んで。城での記憶をなくすかわりに元の思い出を取りもどすか。城での記憶を残すかわりに大事な思い出をなくしたままか。

NOTES

※3) ナミネは何も答えない
ソラたちは事情をよく知らないので、目の前にいるのがリク本人のようなあつかいをしている。しかし、ナミネはリク=レプリカの素性を知っており、もどすべき記憶が存在しないこともわかっているため、何も言えないのだ。

※4) 静かにその場を去っていった
彼はこのあと、その空虚な心をアクセルに利用されることになる(→P.201)。



物語のおさらい リク編



光と闇のはざまで眠っていたリクは、謎の声に導かれて忘却の城を訪れる。心の内に抱えた闇に苦しむ彼は、この城を冒険していくなかで、どのような選択をするのだろうか？

リク編 MAIN STORY 1 地下12階

内なる闇との戦い

謎の声の主にもらったカードを使って、リクは自分の記憶から作られた世界を進んでいく。しかし、彼の前に現れるのは、闇の存在ばかりだった。

光と闇のはざま



目を覚ましたリクに、謎の声が語りかけてくる(※1)。光は痛みをもたらす、闇に包まれたまま眠るがいい、と。闇の魔物のように言われ、ムッとするリク。



そんなリクの前に、謎の声の主はカードを差し出して、ひとつの選択を迫る。このまま眠りつづけるか、カードを使って真実へと歩み出すか——リクはカードを受け取り、真実を知る道を選ぶ。

地下12階 ホロウバスティオン



カードを使って城のホールの扉を開けると、扉の奥にはリクの記憶から作られたホロウバスティオンが広がっていた。本来ならこの世界で、記憶のなかの人物と再会できるらしいのだが……。



以前マレフィセントに与えられた部屋にも、ほかの部屋にも、リクの知っている人の姿はなかった。それどころか、現れるのはハートレスばかり。



謎の声は語る。「外の世界へ行こうとして闇の扉をくぐり、何もかも捨てて心がからっぽだから誰にも会えない。君の心にあるのは捨てきれなかった闇だけだ」と。

CONVERSATION 会話

リク：う…。俺…いったい…ここは…。
謎の声(※1)：眠っていたまえ。
リク：誰だ!?
謎の声：君はこのまま眠っていたまえ。この、光と闇のはざま(※2)で。
リク：光と闇の…はざま…？　そうだ、王様はどこだ!?　俺たち一緒に闇の扉を閉めて、そのあと——くそっ、思い出せない！
謎の声：王は、はるかかなたにいる。闇との戦いは彼にまかせて、君は眠りつづけるがいい。今の君にとって、めざめの光は痛みをもたらすトゲとなる。光に背を向け目を閉じたまえ。
リク：ふん。まるで俺が、闇の魔物みたいな言い方だな。
謎の声：真実を知りたいか。(リクの前にカードを出現させて)ここでやさしい闇につつまれていれば、眠りが君を守ってくれる。…永遠にな。
リク：これは…カード？
謎の声：それは真実への扉だ。手にとれば君の眠りは終わり、真実へと歩み出すことになる。だが、その真実が君に痛みをもたらすはずだ。それでも君はゆくのか？　もう、おだやかな眠りにはもどれなくなる。
リク：(カードを手に取り)こんなところで眠ってるのはたいくつだからな。
謎の声：…君らしい答えだよ、リク。

NOTES

※1) 謎の声
リクにたびたび呼びかけ、彼の冒険を陰で導いていく謎の声。その主は、途中でみずからをアンセムと名乗るが、実際はディズだ(→P.203)。

※2) 光と闇のはざま
前作の最後で闇の扉の内側に残されたリクが、光と闇のはざまに迷いこんだところから、リク編がはじまる。闇の世界からこの場所にきたのは、彼が光と闇のはざまに位置する存在である(→P.203)ためのようだ。「はざま」と言えば、前作のアンセムレポート12で、心を失った者の別形態"存在しない者"のいる場所が「はざまの世界」とされていたが……？

次ページへ

ホロウバスティオン



リクが会えたのは、闇に魅入られた魔女マレフィセントだけだった。過去の自分を思わせる闇の存在すべてを倒そうと決意したリクは、マレフィセントに戦いを挑む。

地下12階出口ホール



ホロウバスティオンを出たリクの前に、謎の声の主が姿を現す。その正体は、闇の探求者アンセムだった（※3）。



リクの身体を自分の手足にしようとするアンセム。リクは反抗するも、その攻撃はあっけなく跳ね返されてしまう。このまま闇にひれふすしかないのか？



そのとき、どこからか小さな光の玉が飛んできた。リクを助けようと、王様の思念が光となって駆けつけたのだ。「光は決して君を見捨てない」──王様の言葉を信じ、リクはアンセムに立ち向かう。



アンセムは途中で戦うのをやめると、リクにカードを渡して姿を消した。「そのカードが生み出す世界を進めば、闇から逃げられないことがわかる」と言い残して……。

城の地下の一室



そのころ、"機関"のメンバーであるゼクシオン、ヴィクセン、レクセウスの3人が、城の地下の一室に集まり、最下層で起こった異変について話し合っていた。

城の最下層でマレフィセントのニセモノを倒した人物が、機関の指導者に似た"におい"を持っていると報告するゼクシオン。3人はその人物──リクに興味を抱き、しばし様子を見ることにした。

CONVERSATION 会話

謎の声：なぜ闇をこばむのだ？
リク：ふん、どうせ見てたんだろ。マレフィセントに言った通りさ。
謎の声：闇は君の武器になる。受け入れてもらわないとこまるのだよ。
リク：どういう意味だ。
謎の声：逆らうのはやめて闇を受け入れるのだ。そして──ふたたび、わが手足となれ！（アンセムが姿を現す）
リク：やっぱりあんたか、アンセム。
アンセム：ほう、おどろいてはいないようだな。
リク：あんたは闇の話ばかりだった。それで気づいたんだ。前みたいに、俺を闇にひきずりこんで、俺の体をあやつるのが目的なんだろ。
アンセム：話が早い。やはり君は私の手足にふさわしい存在だ。では、ふたたびその身を──
リク：ふざけるなッ！　二度めはないッ！（攻撃するが跳ね飛ばされて）くっ!?
アンセム：私を倒せるとでも思ったのか？闇の力にたよっても、ソラに勝てなかった、弱い君ごときが。
リク：悪かったな…弱くて…。
アンセム：弱い君には闇が必要だ。あきらめろ。闇と私にひれふすがいい。
リク：くそっ…誰が闇なんかに…。
アンセム：君の力となるものは、もはや闇しかないのだ。
？？：そんなことないよ！
（光の玉がリクの周囲を回転しはじめる）
リク：その声は──王様なのか!?
王様（声）：そうとも！　リク、君はひとりじゃない。信じるんだ、リク。光は決して君を見捨てない。君が闇の底にいても、光は届く！
リク：…わかった。（立ち上がって）負けられないよな。闇なんかに。
アンセム：そんなちっぽけな光で、わが闇に立ち向かえるものか！

CONVERSATION 会話

ゼクシオン：僕が感じたのはマレフィセントによく似たニセモノのにおいです。
ヴィクセン：…。
ゼクシオン：残念ながら、よく調べる前にニセモノは消えてしまいました。…もうひとりに倒されて。
レクセウス：何者だ？
ゼクシオン：正体不明ですが…。彼のにおいは、われらの指導者にきわめて近いのです。同一人物と言っていいほどに。
ヴィクセン：ばかな！
ゼクシオン：事実ですよ。で…どうします？
レクセウス：しばし見守るとしよう。

NOTES

※3）その正体はアンセムだった
じつはアンセムではなく、ディズが姿を変えている。リクに闇と戦うことを決意させ、カードを渡すために、アンセムの姿をとってリクを挑発しているのだ。

次ページへ

リク編 MAIN STORY 2 地下11階〜地下6階

もうひとりのリク

己の心の闇と戦いながら城を進むリク。そんな彼の行く手を、もうひとりのリクがはばもうとする。かつて闇にとらわれていたときと同じ姿で……。

地下11階入口ホール



リクは、自分の身体から奇妙なにおいがするのに気づく。それは闇のにおいだった。まるで闇の手先みたいだ、と落ちこむリク。



そこへ、ふたたび小さな光の玉が現れ、王様の姿になった。しかし、その姿はどこかかすれている。王様のいる場所があまりにも遠く、思念が少ししか届かないのだ。



再会を約束し、握手をかわす王様とリク。目の前の王様は幻で、実際は手をにぎれなかったが、ふたりの心は確かにつながっていた。

地下11階 アグラバー／モンストロ／ネバーランド／トラヴァースタウンのいずれか

城の地下の一室



ゼクシオンとヴィクセンは、例の"におい"を持つ人物がリクだと突きとめていた。キーブレードと闇の力の両方に関わるリクという存在に興味を示すヴィクセン。

城の地上階では、マールーシャがソラを利用し、"機関"への反逆計画を進めている──そのことにも気づいていたヴィクセンは、マールーシャに対抗するためにもリクを手に入れようとする。

地下10階 アグラバー／モンストロ／ネバーランド／トラヴァースタウンのいずれか

CONVERSATION 会話

ゼクシオン：正体がわかりました。あれはリクです。
ヴィクセン：リクだと？　王もろとも闇の扉の向こうへ消えたはずなのに、どうやって脱出したのだ…わからん。
ゼクシオン：彼はかつて闇と存在を重ねた身。なかば闇の存在なのでしょう。
ヴィクセン：われらの指導者と同じにおいを感じたのは、そのせいか。なるほど…強大な闇の力を与えられたリクは、その力で闇の世界をくぐりぬけたのだな。キーブレードと闇の力の両方にかかわる、おもしろい存在だ。もっとデータを集めねば。
ゼクシオン：わからないのは、彼がこの忘却の城に現れた理由です。
ヴィクセン：くくく…簡単なことだ。もうひとりの勇者との感応(※1)だよ。ソラがここに現れたことでふたりの存在が呼びあって、リクもまた、現れたのだろう。
ゼクシオン：ソラが…ここに？
ヴィクセン：そうだ、先ほどソラと仲間がこの城にふみこんだ。今ごろマールーシャめがナミネの力を使って、ソラの心をあやつろうとしているはず(※2)。
ゼクシオン：ほう、初耳でしたね。
ヴィクセン：私たちにソラを渡したくないようだな。だが好きにさせておけばよい。マールーシャがソラを手に入れるなら、こちらはリクを手中におさめればよいのだ。なぜならリクこそは、われらの指導者にもっとも近い存在(※3)なのだから！

NOTES

※1）もうひとりの勇者との感応
前作でキーブレードの勇者と認められたソラだが、もともとキーブレードを持つ資格を得ていたリクもまた「勇者」であるらしい。

※2）「今ごろマールーシャめが〜」
この一連の会話から、ソラを手中におさめること自体は"機関"全体の目的だが、ナミネの能力でソラをあやつるのはマールーシャとラクシーヌの独断であることが判明。また、ヴィクセンやゼクシオンらがマールーシャたちに対抗する立場にあることも明らかになる。

※3）「リクこそはわれらの指導者にもっとも近い存在」
"機関"の指導者の存在については、本作のなかで何度か触れられるが、詳細は語られないままに終わる。わかるのは、リクと同じにおいを発し、リクにもっとも近い存在であるということだが……？

次ページへ

地下10階出口ホール



リクの前に突然、ヴィクセンが現れた。彼は、自分もリクも「光と闇のどちらにも属さず、たそがれを歩む者」だと説明し、似た者同士で手を組もうと呼びかける。



闇をかたっぱしから倒そうと決意したリクにとって、闇のにおいを発しているヴィクセンは敵でしかない。リクが剣をかまえると、ヴィクセンも余裕の表情でそれに応じる。



ヴィクセンがリクと戦ったのは、研究用のデータをとる（※4）ためだった。彼の策略に引っかかってくやしがるリクを尻目に、ヴィクセンは満足げに笑って姿を消す。

CONVERSATION 会話

ヴィクセン：おまえがリクか。
リク：誰だ。アンセムの仲間か？
ヴィクセン：半分だけ正しい。おまえの知るアンセムとは違うとだけ言っておこう。アンセムであってもアンセムではない存在──すなわち『誰でもない者』。
リク：誰でもない、だと？　ふん、なぞなぞは苦手なんだ。はっきり言えよ。
ヴィクセン：光と闇のどちらにも属さず、たそがれを歩む者。私も、それに──
リク：！
ヴィクセン：くくく…気づいたか？　そうだ、光と闇のはざまにいる今のおまえに、そっくりだろう。私たちは似たもの同士なのだよ。
リク：…かもな。だったらどうした。『仲間になれ』なんて言う気か？　あんたの言う通り、俺の中には闇の力が残ってる。でも、闇は俺の敵だ！　闇のにおいをプンプンさせてるあんたもな。
ヴィクセン：ほほう、やる気かね。よかろう！　相手をしてやろう。

地下9階　アグラバー／モンストロ／ネバーランド／トラヴァースタウンのいずれか

城の地下の一室



ソラがマールーシャとラクシーヌの計画にはまりつつあることに、危機感を覚えるゼクシオン。彼はマールーシャたちの計画を阻止するために、ヴィクセンを地上に派遣（※5）しようと思いつく。

地下8階　アグラバー／モンストロ／ネバーランド／トラヴァースタウンのいずれか

地下8階出口ホール



ホールにたどり着いたリクは、目の前に現れた人物を見て、思わず声を失う。そこにいたのは、もうひとりのリクだったのだ。



そのリク──ヴィクセンが作ったリクのレプリカは、本物のリクが闇を恐れていることを見抜き、闇を受け入れている自分には勝てないと言って、戦いを挑んでくる。

CONVERSATION 会話

リク：なっ…。なんなんだ、おまえは!?
リク＝レプリカ：おどろいたか？　そりゃそうだよな。自分と同じ顔だからな！　何も言えないぐらいおどろいてるな。じゃあ、安心させてやる。俺はな…。ヴィクセンに作られたおまえのレプリカさ。
リク：…俺のニセモノか。
リク＝レプリカ：決めつけるなッ！　自分が本物だからっていい気になりやがって！　俺とおまえは姿も力も同じさ。でも、たったひとつだけ決定的な違いがあるッ！　いいか、リク。俺はおまえみたいに、こわがりじゃない。
リク：俺が…こわがりだと！
リク＝レプリカ：おまえは闇におびえてるだろ。自分の中にある闇がこわくてこわくて、しかたない！
リク：うっ…。
リク＝レプリカ：でも俺は違うぜ。闇を受け入れ、闇の力を自由に使いこなしてる。つまり──おまえは俺に勝てないッ！

NOTES

※4）研究用のデータをとる
ヴィクセンはこのデータをもとにリクのレプリカを作り出す。

※5）ヴィクセンを地上に派遣
ヴィクセンはもともと忘却の城の地下の担当であり、そこで独自の研究に取り組んでいた。そんな彼がソラ編で地上に現れた理由が、ここで明かされる。

次ページへ

地下8階出口ホール



戦いに敗れながらも、つぎに会うときにはもっと強くなってお前を倒す、と言い切るレプリカ。リクはトドメを刺そうとするが……。



レプリカは闇の力を解放し、リクの攻撃をこともなげに弾き返してしまう。笑いながら走り去っていくレプリカを、リクは見送ることしかできなかった。

CONVERSATION 会話

リク：おい、ニセモノ。さっき言ってなかったか。『おまえは俺に勝てない』って。
リク＝レプリカ：ふん！　俺は生まれたばかりなんだ。これからどんどん強くなる。おまえを超えるのも、もうすぐさ。次に戦う時が、おまえの最期だ！
リク：次のチャンスなんてない。今ここで終わらせてやるっ！（攻撃を仕掛けるが跳ね返されてしまう）
リク＝レプリカ：ははははっ！　いい気分だ。闇をあやつるっていうのはさ！　こんなに楽しいのに、闇をおそれるなんてな！　おまえ絶対ソンしてるぜ。
リク：だまれ！
リク＝レプリカ：ふん、こわがりのクセに強がりか。じゃあな、本物！　次を楽しみにしてな！（走り去るリク＝レプリカ）
リク：待てっ！（あとを追うが見失い）俺が、こわがりだと。くそっ！

城の地下の一室



本物のリクなどすぐに超えてやると息巻くレプリカに、ヴィクセンは新たな任務を与える。それは、「もうひとりのキーブレードの勇者」であるソラと戦うことだった。

地下7階入口ホール



レプリカをニセモノと呼んで捜すリクの前に、アンセムがふたたび姿を現した。闇を恐れ、闇の魔物と必死に戦うキミこそニセモノなのではないか？──リクの不安をあおるアンセム（※6）。



それでも強情なまでに闇との戦いをやめようとしないリクに、アンセムはさらなるカードを渡して、姿を消す。

CONVERSATION 会話

リク：出てこい、ニセモノ！　どこだ！
アンセム：ニセモノ？　はたしてそうかな。（姿を現す）
リク：何が言いたい。あいつはただのニセモノだろ。自分でそう言ってたんだ。
アンセム：だが、あれこそが君の本来あるべき姿とも言える。彼は闇を受け入れている。そう、私という闇を受け入れた、かつての君のようにだ。今となっては、闇をおそれる君の方こそニセモノなのかもしれない。
リク：俺がいつ闇をおそれた。
アンセム：カードが作り出した世界で君は必死に闇と戦ってきた。…必死すぎるほどに。闇をおそれているからこそ必死になるのではないかね。
リク：ふん、あんたの手が読めたぞ。『戦ってるうちは闇をおそれていることになるから、戦いをやめろ』って言いたいんだろ。俺はそんな手に乗らない。戦い続けるだけだ。
アンセム：強情だな。（リクにカードを投げてよこす）では望みどおり戦い続けたまえ。そのうちに君にもわかるだろう。闇に逆らうのはムダだと。

地下7階　アトランティカ／オリンポスコロシアム／ワンダーランド／ハロウィンタウンのいずれか

城の地上の一室



そのころ、城の地上を訪れていたヴィクセンは、自分の研究成果であるリク＝レプリカを使ってソラの実力を計ることを、アクセルたちに提案していた。

NOTES

※6）リクの不安をあおるアンセム
このアンセムも、ディズが姿を変えたもの。「リクが闇を恐れている」というレプリカの言葉をくり返してリクの不安をあおるのは、リクを闇と戦わせないためではなく、リクが闇を恐れていることを彼自身に気づかせるためだ。

次ページへ

城の地上の一室



ヴィクセンが地下からやってきた真の狙いを知りつつも、アクセルは彼の提案を受け入れ、1枚のカードをヴィクセンに渡す(※7)。



それは、リクの故郷——デスティニーアイランドの記憶が秘められたカードだった。アクセルは、本物のリクと同じ記憶をレプリカに植えつけるつもりなのだ。



記憶を変えられることに反発し、ラクシーヌへと斬りかかるレプリカ。しかし、その攻撃は簡単に跳ね返されてしまい、そして……。

CONVERSATION 会話

ラクシーヌ：いいわね、ヴィクセン？ リクを使って、ソラの実力をためすために来たんでしょう？
ヴィクセン：(少し考えて)やむをえんな。
リク=レプリカ：なんだと!? 俺を裏切るのか、ヴィクセン！
ヴィクセン：言ったはずだ。『役に立ってもらう』と。
リク=レプリカ：！
ラクシーヌ：大丈夫よ、たぶんそんなに痛くないからさ！
リク=レプリカ：ふざけるなっ！(ラクシーヌに斬りかかるが、弾き飛ばされる)
ラクシーヌ：ば～か！ たかがニセモノが、私に勝てるわけないでしょーが！ でも、安心していいわ。私にブチのめされた記憶だって、ナミネが消してくれるんだから。おまけに、あんたの心に、とってもステキな思い出をうえつけてくれるのよ。ウソの思い出だけどね！
リク=レプリカ：やめろ…。(ラクシーヌが近づいてきて画面暗転)やめろーっ!!

地下6階 アトランティカ／オリンポスコロシアム／ワンダーランド／ハロウィンタウンのいずれか

城の地上の一室



ナミネは、ソラたちの記憶を操作したことを悔やんでいた。そんなナミネをラクシーヌがからかっていると、レプリカが止めに入る。



レプリカは記憶を書きかえられ、自分がヴィクセンに作られたニセモノだということさえ忘れていた。植えつけられたニセの約束を果たすべく、レプリカはソラを倒しに向かう。



レプリカの様子を見て、ソラもそのうち手に入れられると確信するラクシーヌ。さらに彼女は「ソラの心を作りかえてしまえばあんたが本物の存在になれる」と言い、ナミネをそそのかすのだった。

CONVERSATION 会話

ラクシーヌ：大したもんね。あんた、あいつの心を完全につくりかえちゃったじゃない。特に、お守りはうまい手だわ。カードをウソの記憶でくるんで思い出の品にしてる(※8)なんてさ。ソラにも同じ手を使ったのよね。カイリのお守りを、魔力で変化させた(※9)んでしょ。ふふ…そのうちソラも、カイリのことなんてケロっと忘れてあんたの思いのままに——。
ナミネ：…忘れないわ。どんなに記憶を変えたってソラはカイリを忘れない。私の記憶——ウソの思い出を送っても、ソラの心の奥ではカイリへの想いが強くなるだけ。だって、私はカイリの影だから(※10)。
ラクシーヌ：だったら何よ。それなら、せいぜい上手にやればいいでしょーが。ソラの心を完全につくりかえたら、あんたは、カイリの影じゃなくて本物の存在になれるのよ。そう、ソラの心の中でね。

NOTES

※7) カードをヴィクセンに渡す
この場面まではソラ編と共通だが、以降で、アクセルの渡したカードの正体や、レプリカがソラ編で自分を本物のリクと信じていた理由などが明かされる。

※8) カードをウソの記憶でくるんで思い出の品にしたてる
※9) カイリのお守りを魔力で変化させた
これらのセリフによって、ソラ編でソラとリクが持っていた、ナミネとの約束のあかしであるパオプの実のお守りの正体が明らかになる。

※10) 「私はカイリの影だから」
ナミネがつぶやくこのセリフは、かなり意味深だ。記憶を書きかえてカイリに取ってかわろうとしても、本当に自分がソラに「大切な人」として求められているわけではない——そんなナミネの立場と複雑な想いを表した言葉なのだろうか。それとも、カイリとナミネのふたりは、本作の物語では明かされていない、特別な関係にあるのだろうか……？

次ページへ

己の闇を力にして

内なる闇を恐れるリクは、"機関"のメンバーたちから「お前の正体は闇」と指摘され、しだいに追いつめられていく。彼を救うのは、光か闇か？

地下5階 アトランティカ／オリンポスコロシアム／ワンダーランド／ハロウィンタウンのいずれか

城の地下の一室



地上では、ヴィクセンがアクセルの手によって消され、ソラはナミネの力で記憶の鎖にしばられつつあった。このまま、マールーシャの思惑どおりに事態は進むのか？

マールーシャがソラという光を手に入れるのなら、自分たちは闇を手に入れる——レクセウスとゼクシオンは、リクに目標を定めた。

CONVERSATION 会話

ゼクシオン：どうかなさいましたか、レクセウス。
レクセウス：ヴィクセンが消滅した。
ゼクシオン：ええ、かぎとっていましたよ。アクセルによって、ヴィクセンの存在が消されるにおいを。機関の仲間どうしで…なげかわしいことです。
レクセウス：問題はソラだ。あのヴィクセンを倒すほどの力を持った勇者が、いまだにナミネに支配されている。いずれソラはマールーシャのあやつり人形となるだろう。
ゼクシオン：では、どうなさいます。マールーシャの手に落ちる前に僕たちがソラを消しますか？
レクセウス：その必要はあるまい。マールーシャが、ソラという光を手に入れるなら、俺たちは闇を手に入れる。
ゼクシオン：…リク、ですか。

地下4階入口ホール



アンセムから渡されたカードは、あと1枚。このカードが作り出す世界を越えれば、心のなかの闇を消せるのか、それとも……。リクは最後のカードを扉にかざした。

地下4階 アトランティカ／オリンポスコロシアム／ワンダーランド／ハロウィンタウンのいずれか

地下4階出口ホール



リクの前に、レクセウスが立ちはだかった。彼はリクに「お前は闇を支配する者になれる」と言って、闇に心を開かせようとする。



「いやだと言ったら？」——リクが答えるや、レクセウスは強大な闇の力を発して、リクを力ずくで従わせようと戦いを挑んできた。



かろうじてレクセウスとの戦いを制したリクだが、レクセウスは消滅する直前に己の闇の力を一気に放出。リクはあたりに満ちた闇に飲みこまれてしまう。

CONVERSATION 会話

リク：…においでわかる。おまえも『誰でもない者』だな。
レクセウス：さすがだな、リク。よくここまでたどりついた。見事だ。だがそれほどの力を持ちながら闇をおそれるとは…おしいな。
リク：おそれてなんか…いない。
レクセウス：俺にはわかる。
リク：…。
レクセウス：おまえは闇を支配する者になれる。闇におびえる弱さを捨てて心を開き、闇をつかめ。
リク：いやだと言ったら？
レクセウス：おまえは光も闇も失い、ここで消える！（闇の波動を発する）
リク：ぐっ!?
レクセウス：これが闇の力だ！　闇におびえる弱い心の持ち主にこのレクセウスは倒せない。さあ、あきらめて闇に心を開け！

次ページへ

闇の空間



闇のなかで目覚めたリクに、何者かが忍び寄る。この城で会ってきた誰よりも強い闇のにおいを放つ者……それは、リクの心の闇にひそんでいたアンセムだった(※1)。



リクが闇におびえたスキに身体を乗っ取ろうとするアンセム。もうダメかと思われたそのとき、王様がまたもリクを援護する。

CONVERSATION 会話

リク：俺は…どうなったんだ…。ここは…？
謎の声：見える…見えるぞ…。
リク：レクセウスか!?
謎の声：リク…おまえの心が見える…。
リク：いや、違う！　この強い闇のにおいは…こいつは、まさか!?
謎の声：そうだ…思い出せ…。心に私を思いうかべろ…。
リク：アンセム！
アンセム：ふっ…くっくっくっく…。リク…私の名を呼んだな。私のことを…考えているな…。私の闇を…おそれているな…。それでいい…。おまえが私を思うほど、私の復活は近づき…やがてめざめた私は…おまえの心を…。(リクの背後に姿を現して)支配するのだ！
王様：リク、ダメだ！　アンセムにとらわれる！(光の玉がリクの前に降りてくる)
リク：その声は──(光のなかから王様が現れるのを見て)王様！
アンセム：おのれ、王め！
(あたりがまばゆい光に包まれる)

地下4階出口ホール



気がつくと、リクはもとどおりホールに立っていた。王様の姿を捜すリクだが、いくらあたりを見まわしても誰もいない……。

城の地下の一室



レクセウスとリクの戦いを見ていたゼクシオンのもとに、アクセルが現れる。マールーシャとラクシーヌの陰謀が、ソラによって打ち砕かれそうだと伝えにきたのだ。

こちらが手をくださずともマールーシャが消えるなら、もうリクに用はない。ゼクシオンはリクを安全に始末すべく、アクセルからリクの故郷のデータをもらう。

地下3階入口ホール



突然、城が大きく揺れ、強い力を持つ何者かの気配が消えた。この城の主マールーシャがソラに倒されたのだ──そうゼクシオンから聞かされ、ソラも忘却の城にいることを知って喜ぶリク。



だがゼクシオンは、リクにはソラと会う資格がないと言い放つ。それが真実なのかを自分の目で確かめるため、リクはゼクシオンからカードを受け取った。

CONVERSATION 会話

(城内が激しく揺れる)
リク：なんだ？　においがひとつ──強い力が、消えた…。
ゼクシオン：(リクの前に現れて)この城の主マールーシャがキーブレードの勇者に倒されたのですよ。
リク：キーブレードの…？　ソラか！　ソラがここにいるのか!?
ゼクシオン：ええ。会いたいですか？　いや…会えるのですか？
リク：どういう意味だ。
ゼクシオン：あなたの心には、いまだに闇が…アンセムの影が宿っています。そんな状態でソラに会うのがはずかしくないのですか？
リク：くっ…。
ゼクシオン：ソラは闇と戦う勇者。心に闇を宿しているあなたとは敵対する運命にある。僕の言葉を信じたくなければ──(リクにカードを投げ渡して)自分の目で、真実を確かめることですね。
リク：このカードは、俺たちの…。
ゼクシオン：そう、故郷です。

NOTES

※1) 心の闇にひそんでいたアンセム
闇の空間に引きこまれたリクを取りこもうとするのは、本物のアンセム。ディズが姿を変えたものとはちがい、リクのことを「君」ではなく「おまえ」と呼んだり、強い闇のにおいを放っているところが、本物の特徴だ。

次ページへ



リクは浜風を受けながら懐かしい気持ちにひたっていた。記憶の世界とはいえ、みずから捨てたはずの故郷にもどれてホッとしている自分に、苦笑いするリク。



浜辺には、幼なじみのティーダ、セルフィ、ワッカがいた。思わず笑顔で駆け寄るリク。しかし彼らは何も話さず、まるで幻のように消えてしまった。



よく遊んでいた桟橋に行くと、そこにはカイリがいたが……リクが声をかけたとたん、やはり何も言わないまま消えてしまう。



「みんなの姿が消えるのは、リクの心に闇しか残っていない(※2)証拠だ」と言うゼクシオン。彼は島が崩壊したときの光景を見せ、リクを追いつめる。



闇の扉を開き、故郷の島を滅ぼしたあの嵐の夜に、リクは完全なる闇の住人となったのだ――そう言ってゼクシオンが指さすや、嵐の夜のリクがダークサイドと化して襲いかかってくる。



ダークサイドを倒すと、いきなりソラがリクを攻撃してきた。リクを闇の存在と決めつけ、光の力で消し去ろうというのだ。



まばゆい光に飲まれ、リクの意識はだんだん遠のいていく。自分は光に消されるのか――そう思った瞬間、どこからかカイリの声が聞こえてきた(※3)。

地下3階 デスティニーアイランド

CONVERSATION 会話

ゼクシオン：本当は、こうなることがわかっていたはずですよ。(姿を現す)
リク：どういう意味だ。
ゼクシオン：ここにたどりつくまで、あなたは記憶の世界をいくつも通ってきた。けれど、そこで出会ったのは闇の存在だけだったはず。あなたの心には、闇の記憶しか残っていないのですよ。故郷の思い出は…消えたのです。
リク：ウソだ！　俺は島のみんなをちゃんとおぼえてる！　ティーダもセルフィもワッカも！　カイリだって！　ソラだって！　みんな俺の…俺の…。大切な友達なんだ…。
ゼクシオン：その友達を捨てたのは誰です？　自分の行動を忘れたのですか？　あなたは故郷をこわしたのだ！

CONVERSATION 会話

リク：俺…消えるのか…。光の力で、消されるのか…。
カイリ？：消えないよ。(姿を現して)君は消えない。どんな力にも、君は負けない。光にも…闇にも。だから光をおそれないで。そして闇におびえないで。ともに君の力になるから。
リク：俺の力って…闇も？
カイリ？：うん、君だけの力。君の心に宿った闇はとても大きくて深いけれど――そんな闇を、おそれずにまっすぐみつめられるようになれたら、こわいものなんて、なくなるよ。
リク：俺の中の闇を、捨てようとするんじゃなくて…。
カイリ？：心に闇を宿したままでも、闇に負けない勇気を持って。それは君だけが手に入れられる、かけがえのない力になる。たとえ光のない闇の底でも――
リク：それに強すぎる光の中でも、闇が俺を…。
カイリ？：みちびいてくれるよ。大切な友達のいる場所へ。

NOTES

※2) リクの心に闇しか残っていない
ゼクシオンは、島の友達が消える理由としてこのように言うが、これはリクを精神的に追いつめるための方便でしかない。リクがこのとき訪れたデスティニーアイランドは、しょせんゼクシオンが作り出したカードの世界。友達が消えてしまうのも、ゼクシオンが見せた幻だ。

※3) カイリの声が聞こえてきた
リクを励ますのは、カイリの姿を借りたナミネ。そのことにリクが気づくのは、トワイライトタウンでナミネと会ったときになる(→P.203)。

次ページへ

地下3階 デスティニーアイランド



カイリの助言により、己の闇を力にして戦う決意をしたリクは、光のなかにひそむ「闇のにおい」を感じ取り、剣を振るう。





闇を受け入れたリクの渾身の一撃は、ソラに化けていたゼクシオンをとらえ、彼が作り出した幻影を打ち破る。



どうあがいてもリクは闇の存在だと言うゼクシオンに、リクは「俺は俺だ(※4)」と答え、トドメを刺そうとする。しかし、あと一歩というところで逃がしてしまった。

城の地下の一室



リクに敗れたゼクシオンは、からくも城の一室に逃げ帰る。そんな彼の前に、アクセルとリク＝レプリカが現れた(※5)。



レプリカにリクを始末させるのかと安心するゼクシオン。ところがアクセルは、「レプリカが本物の存在になるためのエサだ」と言い、ゼクシオンを指さす。

アクセルは、ゼクシオンを助けるよりも、ソラとリクの今後を見届けることを選んだのだ。レプリカはアクセルの言うがままにゼクシオンを手にかけ、新たな力とした。

次ページへ

CONVERSATION 会話

ゼクシオン：なんなんだ…。なんなんだ、あいつは！　あんな形で闇を受け入れた者は今まで誰もいなかった！　こんなはずではっ…。（アクセルとリク＝レプリカが現れたのを見て）なっ…リクっ⁉
リク＝レプリカ：…。
ゼクシオン：そ、そうか。ヴィクセンがつくったレプリカですね。なるほど、こいつをぶつければリクを倒せるかもしれませんね。（アクセルとリク＝レプリカは何も答えない）…アクセル？
アクセル：なあ、リク。おまえ、自分がニセモノだってこと、よーくわかってるよな。
リク＝レプリカ：…。
アクセル：本物になりたいか？
リク＝レプリカ：ああ。
アクセル：だったら簡単だ。本物のリクにない力を手に入れればいいんだ。そうすれば、おまえはリクでも誰でもない、新しい存在──誰かのニセモノじゃない、本物の存在になれるってわけさ。
ゼクシオン：アクセル！　なんの話をしているのです！
アクセル：見ろよ、あそこにちょうどいい『エサ』がいるぜ。
ゼクシオン：！　何をバカなことを──
アクセル：悪いな、ゼクシオン。あんたを助けるより、ソラとリクを見守る方がよっぽど楽しそうなんでな。
（リク＝レプリカがゼクシオンに近づく）
ゼクシオン：よせ…よせ！
（画面が暗転し、リク＝レプリカの剣の音だけが響く）

NOTES

※4）俺は俺だ
ゼクシオンは、リクのことを闇の存在だと言って動揺を誘おうとするが、リクは平然と「俺は俺だ」と言ってのける。カイリ（の姿を借りたナミネ）の助言によって、心に闇がひそんでいるという宿命を受け入れ、そのうえで己の力にする決意をしたからこそ言えるセリフだろう。

※5）アクセルとリク＝レプリカが現れた
このシーンは、ソラ編でマールーシャが倒され、リク＝レプリカがソラたちと別れたあとのことになる。ナミネの力で心を壊され、自分がリクのニセモノであることを思い出したレプリカは、本物になりたいという気持ちをアクセルに利用されたのだ。

光と闇のはざまに立つ者

闇を恐れず、みずからの力としたリクは、自分の心の闇にひそむアンセムと決着をつけようとする。戦いの果てに、リクが選び取る道は……？

地下2階入口ホール



リクが己の闇を受け入れ、力としはじめたことは、彼の心に眠るアンセムの力の増大をも意味していた。以前のようにリクの身体を乗っ取ろうとするアンセムだが……。



そのとき、王様の思念がまたもやリクのもとへとやってきた。アンセムは動きを封じられ、リクは間一髪のところで救われる。



「ふう…間に合ってよかった」――何度も声だけで呼びかけてきた王様が、今度こそリクの前に姿を現した。



安堵のあまり、その場にすわりこむリク。そんな彼に王様は「カードに導かれてきたんだ」と言って、1枚のカードを見せる。

地下2階 トワイライトタウン



王様からもらったカードが生み出した街に、リクはまったく見覚えがなかった。王様なら何か知ってるかと思って振り返るリク。しかし、そこに王様の姿はない。



そこへまたもやアンセムが姿を現した。思わず身がまえるリクだったが、すぐに剣を下ろす。目の前にいるアンセムからは、闇のにおいが感じられなかったのだ。

CONVERSATION 会話

アンセム：リク…リク…。
リク：誰だ!? そうか、この声は！
アンセム：感じているはずだ。おまえの心に宿る私を。闇に心を開いたな、リク。そうだ…おまえの心そのものが、すべてをのみこむ闇になるのだ。
リク：あの時とは違う！
アンセム：そうかな？
リク：体がっ…!? (宙に浮く)
アンセム：おまえの闇が深まるにつれてわが力も、よみがえりつつある。体をあやつるのも、たやすい。
(光の玉がリクの周囲をまわる)
アンセム：ぬうっ!? おのれ、またしても――(リクの心の奥に引き下がる)
王様：ふう…間に合ってよかった。これで、しばらくアンセムは動けないと思うよ。(リクのところへ歩いてきて)おそくなってごめんね、リク。
リク：王様…だよな。
王様：そうだよ。(リクが王様の身体に触れる)うわっ!? 何するんだい？ くすぐったいじゃないか。
リク：はは…今度はちゃんとさわれるんだな。本当に助けに来てくれたんだな。
王様：かならず君のところへ行くって約束したじゃないか。
リク：(その場にへたりこんで)ああ…ごめん、大丈夫。安心しただけなんだ。俺、ずっとひとりだったから、ひとりじゃないっていうのがなんていうか…あったかくてさ。でも王様、どうやってここへ？ ずっと遠くにいたんだろ。
王様：カードがみちびいてくれたんだ。(カードを取り出して)闇の世界で、道を探していたらいつのまにか、このカードが僕のもとにやってきて――手にとってみたら、闇の果てに君の心が見えた。それでたどりつけたんだよ。たぶん、このカードは君のところに行きたがっていたんだ。
リク：…かもしれないな。

次ページへ



目の前のアンセムの正体は、ディズという男だった。リクを闇と戦わせようと導いてきた彼は「ナミネに会え」と言い残し、姿を消す。



見知らぬ街をまわってナミネを捜していたリクの前に、ひとりの人物が立ちはだかる。それは、ゼクシオンをエサにして新たな力を手に入れたリク=レプリカだった。



新たな力を手に入れても、レプリカの心は晴れない。「おまえが存在するかぎり、俺は永久に影なんだッ！」──そう言ってレプリカは、リクに戦いを挑んでくる。



レプリカはついに「本物」になることはできなかった。だが、身体は消えても心は本物と同じところへ行くとリクに言われた彼は、どこか満足げに消えていく。



ナミネは、奇妙なポッドがある部屋でリクを待っていた。ナミネと会った瞬間にリクは気づく。光のなかで消えかけた自分を救ってくれたカイリの正体は、彼女だと。



ポッドのなかを見てみると、なんとソラたちの姿が！　彼らはリクがいるのにも気づかず眠りについている。



事情を説明したナミネは、彼女の力で心にカギをかけるかどうかの選択をリクに迫る。カギをかければ、記憶を失うかわりにアンセムを封じておけるというのだ。

CONVERSATION 会話

ディズ：ディズとでも呼んでもらおう。ずっと君を見ていた。
リク：あんた…何者だ。俺に何をさせたいんだ。
ディズ：選ばせたいのだ。
リク：選ぶ？
ディズ：君は特別な存在だ。光と闇の、ちょうど中間…たそがれに立っている（※1）。だから君はナミネに会って選ばなければならない。
リク：ナミネ？　誰だ？
ディズ：会えばわかる。（姿を消す）
リク：おい、待て！

CONVERSATION 会話

リク=レプリカ：俺…滅ぶのか。
リク：…。
リク=レプリカ：ふん。滅ぶのは、こわくない。どうせニセモノなんだからな。本物の心なんて持ってないんだ。いま感じてる気持ちだって、たぶんウソの気持ちさ。
リク：何を感じてる？
リク=レプリカ：ニセモノの俺が滅んだら、俺の心、どこへ行くんだろうな。消えちまうのかな。
リク：…どこかへ行くさ。たぶん、俺と同じ場所だ。
リク=レプリカ：ちっ…そんなところまで本物のマネかよ。…まあ、いいか。（おだやかな笑みを浮かべて消滅する）

CONVERSATION 会話

ナミネ：あなたにも選んでもらいたいことがあるの。
リク：俺はソラみたいに、記憶をうばわれたりしてないぞ。
ナミネ：記憶じゃないの。闇のことなの。
リク：…。
ナミネ：あなたの心には闇があって、そこにアンセムが宿ってる。今は封じこめられてるけど──やがてめざめて、いつかのようにあなたを支配してしまうわ。
リク：…。
ナミネ：だから私の力を使って。私の力なら、あなたの心にカギをかけられる。そうすればアンセムは、あなたの心から出られない。
リク：心にカギをかけられたら俺はどうなる。ソラみたいに、忘れるのか。（何も答えないナミネを見て）忘れるんだな。
ナミネ：記憶と一緒に、あなたの心の闇も封じこめられるわ。闇を思い出すこともなくなるの。昔のあなたにもどれる。決めるのはあなた。リク…選んで。

NOTES

※1）「光と闇の、ちょうど中間…たそがれに立っている」
　闇の力を武器としながら、闇にそまることなく進もうとするリクを、ディズはこう表現する。「たそがれ」と言えば、トワイライトタウン──「たそがれの街」と何か関係があるのだろうか？

次ページへ

トワイライトタウン



考えたすえに、心のカギに頼らずみずからの力でアンセムと戦う道を選ぶリク。ナミネもまた、リクがそう答えると信じていた。

地下2階出口ホール



ナミネにソラを託して城のホールに出たリクを、王様とディズが迎える。王様は、前にディズと会ったことがある気がするものの、はっきりとは思い出せないらしい。



ディズは、リクに1枚のカードを渡す。そのカードを使って、心のなかにひそむアンセムをこの世界へ引きずり出し、リクに決着をつけさせようというのだ。

CONVERSATION 会話

王様：そうか…やっぱり君は眠らないことにしたんだね。
リク：なんで知ってるんだ？
王様：ディズが話してくれたんだ。
（ディズが姿を現す）
リク：知り合いだったのか？
王様：…僕にもわからないんだ。前に会ったことがあるようなないような…。
リク：あんた、何者なんだ。
ディズ：誰でもないし、誰でもいい（※2）。私を信じるか信じないか選ぶのは君だ。
リク：他人に何かを選ばせるのが好きらしいな。
ディズ：そして君は眠りをこばみ、アンセムとの対決を選んだ。
リク：バカだと思ってるか？
ディズ：君の選んだ道ではないか。私は見守るだけだ。
リク：はっきりしない言い方だな。はげましてるのか見放してるのか、どっちの意味なんだ。
ディズ：それを選ぶのも君だ。選んだ方の意味を信じればいい。
ディズ：（カードをリクに投げ渡し）心の中にある闇を、この世界に引きずり出すカードだ。アンセムとの決着をつけたまえ。
リク：（しばらくカードを見つめたあと）行こう、王様。

地下1階入口ホール



一緒にアンセムと戦おうと言う王様に、リクはひとりで戦うことを告げると、もし負けたら自分ごとアンセムを消してくれと頼む。



そんなリクに王様は、何があってもかならずキミを助けると約束する。リクは王様の言葉を信じて、最後の戦いへと向かうのだった。

CONVERSATION 会話

リク：こいつを使えば、アンセムが出てくるのか。
王様：大丈夫さ。力を合わせて戦おう。
リク：すまない。俺ひとりで戦う。
王様：なぜだい!?
リク：自分の力でケリをつけないと意味がないんだ。そのかわり、たのみがある。もしアンセムに負けたら、俺はあいつの手先にされる。そうなったら、王様の力で俺を消──
王様：もちろん！　かならず君を助けるさ。
リク：えっ？　そうじゃなくて、俺ごとアンセムを──
王様：ダメダメ！　僕は『何があっても君を助ける』と、もう選んでしまったんだ。この決心は、変わらないよ。それとも僕の言葉なんて信じられないかな。
リク：選ぶのは俺だ。信じるよ、王様。
王様：僕も信じてる。君は絶対に負けないってね。
リク：ああ。

地下1階 忘却の城



「アンセム、どこだ！」──すぐにでも決着をつけようと、剣をかまえながら叫ぶリク。アンセムは不敵に笑って、リクをみずからのいる闇の中心へと誘う。



闇の力を使いこなし、アンセムのもとへたどり着いたリクは、最後の戦いにのぞむ。己の闇に振りまわされぬ真の強さを得るために。

NOTES

※2）「誰でもないし、誰でもいい」
リクの「あんた、何者なんだ」という問いをはぐらかしたようにも聞こえるが、みずからを「誰でもない」と語るところは、アクセルやヴィクセンの言動と共通している。ディズと"機関"のあいだには何か関係があるようだが……？

次ページへ

地下1階 忘却の城



長い死闘のすえにリクは、自分の心の闇にひそむアンセムとの戦いに勝利した。「これで終わりだ！」と言うや、アンセムにトドメの一撃を放つ。



お前の闇は自分が与えた影だから、消えることはない──暗に復活をほのめかしつつ、アンセムは最後の力をふりしぼって、リクを闇へ引きずりこもうとする。



深い闇のなかで、リクは小さな光を見る。「これぐらいの手助けはかまわないだろう？」──王様の導きで、リクはアンセムが作り出した闇から脱出するのだった。

1階入口ホール



トドメを刺したはずのアンセムのにおいが、自分のなかにかすかに残っているのを感じるリク。アンセムを倒してもなお、リクは闇にとらわれたままなのだろうか？



不安がるリクを笑顔で励まし、王様は右手を差し出す。リクと一緒に歩んでいくことで、光と闇が触れ合うのを自分も見届けたい──そう考えたのだ。

草原の十字路



忘却の城をあとにして、草原を行くリクと王様。その服は“機関”のメンバーたちが着ていたものと同じ、黒いコートだった（※3）。



十字路の中央で待っていたディズは、またもリクに道を選ばせようとする。右へ曲がれば光への道、左へ曲がれば闇への道……リクはどちらを選ぶのか？

Fin

CONVERSATION 会話

王様：ねえ、リク。これからどうするの？うちに帰るのかい。
リク：…どうだろうな。感じるんだ。ほんのかすかだけど、あいつのにおいを…。消えるまでは、帰れないな。俺はまだ、あいつの闇にとらわれているのかもしれない。
王様：君の闇は、君のものだよ。君の光と同じようにね。
リク：…。
王様：今まで僕は、闇というのはあってはならないものだと思っていたんだ。でも、君と一緒にいるうちに考えが変わってきたよ。リクが選んだ道は、もしかすると──光と背中合わせの闇が、誰も知らない姿でふれあう可能性につながっているのかもしれない。その道の先にあるものを僕も見てみたいよ。（右手を差し出して）君と一緒に歩きたいんだ。
リク：（握手しながら）王様にそんなこと言われると、なんだか、はずかしいな。
王様：僕だって、君に『王様』なんて呼ばれると、照れちゃうよ。
リク：わかったよ、ミッキー。

NOTES

※3）黒いコート
リクと王様が、“機関”のメンバーの証とも言うべき黒いコートを着ているのは、前作のシークレットムービー（→P.146）で、リクや王様と思われる人物が黒いコートを着ていたことと一致する。彼らが黒いコートを着ている理由……それを知るためには、『キングダム ハーツII』を待たねばならないだろう。

キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズで残された謎

謎めいた人物がたくさん姿を見せた本作の物語。彼らの正体や目的、リク編とソラ編の暗示に満ちたエンディングなど、『Ⅱ』へと残された謎をまとめてみた。

黒コートの集団“機関”の目的

今作で謎の“機関”として登場したⅩⅢ機関の者たち。どうやらソラとその力に興味を抱いているようだが、ソラを使って具体的に何がしたいのだろうか。

また、彼らは自分を『誰でもない者』と呼ぶが、それは心なき肉体の別形態──「存在しない者」と同じ意味なのか。そして、「リクにきわめて近いにおいを放ち、光と闇のはざまに位置する」という、彼らの指導者の正体とは？



⬆アンセムのこともよく知っているようだが、具体的な関係は不明だ。

謎ばかりふくらむディズの正体

自分は誰でもないと言い、リクが光と闇のはざまの位置にいることを指摘して彼の選択を見守るディズ。ⅩⅢ機関の者と似た立場のようだが、その正体と目的は？　また、彼は当初アンセムの姿で現れるが、なぜアンセムを知っている？



⬆ナミネとも面識があり、王様も、彼にどことなく見覚えがあるようだ。

ナミネとアクセル謎に満ちた素性

リク編で読める筆者不明のメモ「Dレポート」で“記憶をあやつる魔女”と表現されるナミネ。彼女は自分を「カイリの影」と呼ぶが、カイリ個人と何か関係がある？

また、今回の物語に登場した機関のメンバーでもっとも不可解な動きを見せたアクセルの、真の目的は何だろう。そして、彼とソラとのつながりとは？



⬆記憶を操作されていないリクも、ナミネにカイリのにおいを感じる。

「裏の記憶」とトワイライトタウン

本作で少しだけ登場し、『Ⅱ』で最初に訪れることになるトワイライトタウン。リクはまったくこの地を知らないのに対して、ソラは、訪れた覚えもないのに懐かしいと感じている。ソラの「裏の記憶」に関係がある街だとⅩⅢ機関の者たちは言っていたが、裏の記憶とはそもそも何を意味する？



⬆ディレクター・野村哲也氏は「ソラ本人の記憶ではない」と語っている。

約束の行方とリク&王様の変身

ソラ編でソラがナミネと最後に交わす約束は、『Ⅱ』で果たされるのだろうか。今作での体験や記憶が、その後の冒険に少なからず影響を与えていくにちがいない。

また、リク編の最後に、リクと王様が黒コートの姿になっているのも気になる。おそらく、ふたりが選んだ道とⅩⅢ機関の立場に重なる部分があったためと思われるが、彼らは機関の一員になってしまったのだろうか？

最後に流れる謎の文章

ソラ編とリク編の最後には続編のプロローグのような文章が表示される。それぞれ語り手は誰で、「君」とは誰を指すのか。そして、このあと話はどう展開していくのか。『Ⅱ』をプレイする前にもう一度考えてみよう。

ソラ編

消えていく思い出
再生する思い出
そして
君のいない世界で見る君の夢──

リク編

君のいない道を行く
忘れられた約束をもう一度するために
先で待つ君に会うために



⬆リク編のエンディングの最後には、『Ⅱ』に登場する謎の少年の姿が……。

Chapter 5
プレイのおさらい
〜『キングダム ハーツ』〜



早わかり！ KINGDOM HEARTS キングダム ハーツ

記念すべきシリーズ第1作の『キングダム ハーツ』がどんな作品なのか、まずはゲームの流れや基本的なシステムを振り返ってみよう。

ゲームの流れ　さまざまな世界をめぐり、鍵穴を封印しよう

ワールド



ワールドを冒険

⬅3Dマップのなかを歩きまわり、そのワールドで起こった事件の謎を追おう。



ボス敵を倒せ！

➡ほとんどのワールドでは、手ごわいボス敵との戦いが最後に待っている。



鍵穴を封印

⬅ボス敵を倒したあとは、そのワールドの鍵穴を封印。これで一件落着だ。

世界を救う"鍵"であるキーブレードを手にした主人公ソラは、闇の侵攻を防ぐため、さまざまな世界（ワールド）に隠されている"鍵穴"を封印していく。その物語には、行方不明の王様を捜すドナルドとグーフィーをはじめ、ディズニー・キャラクターが多数登場するうえ、『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターたちもゲスト出演。さらに各ワールドは、ディズニー映画に出てくる世界がモデルとなっていて、映画でおなじみのエピソードを実際に体験できるのだ。

それぞれのワールドでの基本的な流れは左記のとおり。ワールド内を冒険して謎を解き、最後に待つボス敵を倒せば、鍵穴を封印できる。新しいワールドへ移動するときには、グミシップという不思議な乗り物を使う。シューティングゲームの要領で、敵や隕石などを撃ち壊したり避けたりしながら、新たなワールドへ向かうのだ。

グミシップ



グミシップで新たなワールドへ

⬅事件を解決して鍵穴を封印したら、グミシップに乗ってつぎのワールドへ向かおう。

Column 『キングダム ハーツ -ファイナル ミックス-』とは？

『キングダム ハーツ』にはふたつのバージョンがある。ひとつは、2002年3月に発売されたオリジナル版。もうひとつは、オリジナル版のあとに制作された北米版がベースの『キングダム ハーツ-ファイナル ミックス-』（2002年12月発売。以下、FM版）だ。FM版は、物語や基本システムはオリジナル版と同じだが、ボイスが英語になり、新要素の追加や各種データの変更もほどこされている。



⬅セフィロスや謎の男といった、新たな敵とのバトルも、FM版で追加された要素のひとつだ。

システム　コマンドを選ぶといろいろなアクションができる

フィールアイコン
ソラの頭上に「？」や「！」のマークが表示されたときは、左下のコマンドが変化している。



コマンド一覧

- たたかう　装備している武器で攻撃
- まほう　修得している魔法を使う
- アイテム　装備しているアイテムを使用
- ？　状況によって変化



画面左下にあるコマンドを選んで◎ボタンを押すと、人と話したり、ターゲットを攻撃したり、ものを持ち上げたりなど、ソラはさまざまなアクションを行なう。使用できるコマンドは状況に応じて変化するので、それらをうまく利用して冒険していこう。なお、ソラとパーティーを組む仲間たちは、バトル中は自分の意志で行動するが、メニュー画面の『カスタマイズ』で、仲間たちそれぞれの行動の方針をある程度決めることができる。



⬅コマンド欄の一番下にある「？」は、状況により「うごかす」「もちあげる」などのコマンドに変化。



➡⊗ボタンを押せばソラがジャンプする。高い場所や離れた場所へ飛び移るときに使おう。

バトル　ハートレスとそれをあやつる悪者と戦う

鍵穴を封印していく途中では、さまざまな敵がソラの行く手に立ちはだかる。人の心を狙う「ハートレス」と呼ばれる魔物たちや、そのハートレスをあやつって良からぬことをたくらむ悪者たち──そうした敵とのバトルは、物語を進めるうえで避けられない。『たたかう』コマンドによる攻撃をはじめ、下記のようなさまざまな攻撃を使って、バトルを切り抜ける必要があるのだ。





たたかう
⬆➡◎ボタンを押すと出せる、もっとも基本となる攻撃。敵の位置に応じて、一番当たりやすい攻撃が自動的に出るうえ、ボタンを連打すれば連続攻撃が行なえる。



アビリティ
⬅各キャラクターが個別に持てる能力。修得したあとで装備すると、強力な攻撃を使ったり、特殊な方法で移動したりできる。一部のアビリティは、効果を発揮するためにMPが必要。

まほう
➡MPを消費して魔法を使う。魔法は全部で7つの系統にわかれており、それぞれの系統に対応する"力"を手に入れれば、最大で3段階目までランクアップさせることができる。





しょうかん
⬅MPを消費して召喚魔法を使い、ディズニー作品でおなじみのキャラクターの力を借りる。召喚魔法は全部で6種類あり、召喚されたキャラクターごとに異なる効果を持つ。

アドバイス　冒険をラクに進めるためのコツを覚えよう！

『キングダム ハーツ』は、基本的なシステムを覚えておくだけでも、物語をそれなりに進めることができる。しかし、いくつかのコツを知っておくと、敵を倒しやすくなったり、移動できないと思っていた場所に行けるようになったりするのだ。エンディングを目指すなら、以下で紹介しているテクニックをしっかりマスターしておきたい。



⬅『グライド』なしでは渡れそうにない場所も、いくつかのコツを覚えればジャンプだけで渡れる場合がある。

「望む力」と「差し出す力」を選ぶ基準

オープニング直後には、剣、杖、盾のなかから「望む力」と「差し出す力」をひとつずつ選ぶことになる。このときに選んだものによって、ソラのステータスや育ちかたが決まるのだ（下表参照）。

「望む力」は、バトルでどんな戦いかたをしたいかによって選ぶといい。『たたかう』を多用するなら剣、特殊技や魔法を主力にするなら杖、アイテムを活用するなら盾にしよう。一方「差し出す力」は、レベル1でのステータスに影響するので、どのステータスを下げたくないかで選ぶこと。

望む力と差し出す力によるちがい

望む力	差し出す力	特徴
剣	杖	『たたかう』を強くするアビリティが早めに覚えられるものの、最大APは低い
	盾	差し出す力を杖にしたときよりも防御力が低いが、最大APは高くなる
杖	剣	最大MPが上がりやすくなるかわりに、攻撃力は低め
	盾	差し出す力を剣にしたときとくらべて、攻撃力は十分な高さになるが防御力は低め
盾	剣	防御力が高く、『リフレクトガード』や『カウンター』が早めに覚えられる
	杖	差し出す力を剣にしたときよりも攻撃力が高いが、最大APは低くなる

「早熟」なら序盤がラクに

「望む力」と「差し出す力」を選んだあとは、ティーダ、セルフィ、ワッカの3人に質問される。これらの質問にどう答えるかで、ソラのレベルの上がりかたが「標準」「早熟」「晩成」のどれになるかが決まるのだ。いずれの場合もゲームのクリアに支障はないが、「早熟」だとレベルが低いうちのレベルアップが早く、そのぶん序盤がラクになる。なお、「早熟」になるには、すべての質問で一番上に表示される回答を選べばOK。



仲間の行動は『カスタマイズ』で決めておく

冒険をつづけていくと、いろいろな仲間がパーティーに加わるが、彼らの実力をきちんと発揮させるには、メニュー画面の『カスタマイズ』で行動パターンを決めておくことが重要だ。オススメは下記のような設定。これなら、ノーマル攻撃を行なわせつつ、特定の技だけを何度も使わせることができる。安全に戦うなら、HP回復を「ピンチに使う」に、『エアロ』などのサポート的な行動を「よく使う」に、それ以外は「たまに使う」に設定しておき、敵への攻撃をソラだけが行なう手もある。

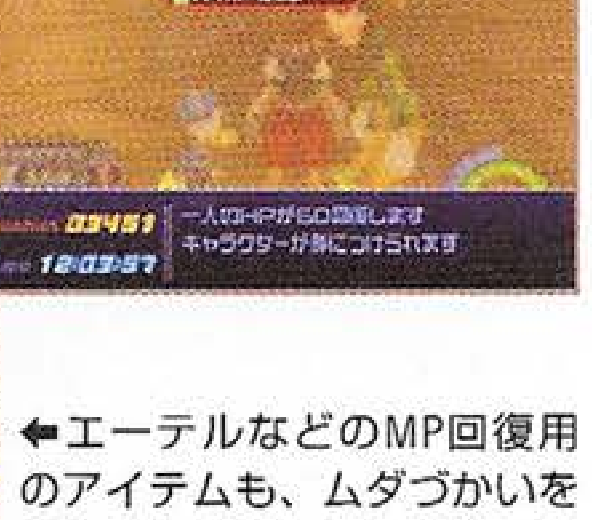
オススメの『カスタマイズ』の設定

- 「ノーマル攻撃」を「ふつう」にする
- その仲間にもっとも使わせたい技が含まれる項目を「よく使う」にする
- 上記以外の項目は、すべて「たまに使う」か「ピンチに使う」にする

仲間にアイテムを持たせすぎるのは禁物

パーティーにいる仲間に回復用のアイテムを装備させておけば、バトル中にそれらを使ってHPを回復してくれる。ただし、むやみに装備させると、回復の必要がないのに貴重なアイテムを使ってしまうことも少なくない。それを避けるためにも、アイテムを装備させるのは、強敵と戦うときだけにしておいたほうが無難だ。

➡仲間に全体回復用のアイテムを持たせると、ムダづかいされやすい。持たせるなら、対象が単体のものに。





⬅エーテルなどのMP回復用のアイテムも、ムダづかいを避けるなら、ソラ以外に持たせるのはオススメできない。

より高く遠くへジャンプするには？

⊗ボタンを押すとソラがジャンプするが、そのときに下記の方法をとると、より遠い（高い）場所まで跳ぶことができる。とくに、ジャンプして下降をはじめる直前から『たたかう』での攻撃を何度も出して、飛距離や高度を伸ばすテクニックは、覚えておいてソンはないだろう。なお、下記の方法で飛び移れない場所でも、『ハイジャンプ』または『グライド』を修得したあとなら移動できることがある。そうした場所は、必要なアビリティを修得したあとに改めて訪れよう。

ジャンプの飛距離を伸ばす方法

- ジャンプ中に⊗ボタンを押したままにする
- タルや木箱で足場を高くしてからジャンプする
- ジャンプの下降中に『たたかう』を何度も出す（上昇中に出したときは逆に飛距離が落ちる）



⬅通常のジャンプだと渡れない場所でも、『たたかう』での攻撃を何度も出せば、渡れることがある。



➡足場が高すぎて手が届かない場合は、タルや木箱を近くまで運び、その上からジャンプしよう。

『たたかう』のコンボは空中ではじめよう

『たたかう』によるコンボは、ソラが地上と空中のどちらにいるときでも出せるが、空中で出したほうがすばやく攻撃できる。ただし、ソラが着地した時点でコンボが中断されてしまうので注意。ジャンプしながら敵に近づき、やや高めの位置でコンボをはじめるのがコツだ。



⬅コンボの最後の技を出した直後に着地すれば、移動や攻撃にすぐさま移れる。そのぶんスキなく行動できるわけだ。

右スティックですばやくコマンド選択

画面左下にあるコマンドは、方向キーだけでなく、右スティックでも操作できる。右スティックなら、左スティックでソラを走らせながらコマンドが選べるので便利だ。ちなみに、右スティックを操作するときは、大きく傾けた状態で指を離してしまうと、反動でスティックが逆方向に入力されやすいので気をつけよう。

敵の攻撃を弾き返してバトルを有利に

敵の攻撃のなかには、『たたかう』での攻撃を当てたり『リフレクトガード』を使ったりすることで弾き返せるものもある。バトルではやみくもに攻めるだけでなく、敵の攻撃を弾き返して身も守っていこう。なお、『カウンター』を装備しておくと、敵の攻撃を弾き返したときに強力な攻撃が出せる場合がある。この攻撃を当てれば、敵に大ダメージを与えられるうえ、ソラのMPをより多く回復させることができ、一石二鳥なのだ。



⬅たとえばユフィに対しては、相手が投げつけてきた手裏剣を『リフレクトガード』で弾き返せば気絶させることができる。

『ケアル』で敵の攻撃がかわせる FM

FM版で追加されたアビリティ『リーフベール』は、自分にケアル系の魔法を使っているあいだは敵の攻撃を受けなくなる、というもの。これを利用すれば、敵の攻撃がかわしきれないときでも、すかさずケアル系の魔法を使うことで、ダメージをまったく受けずにすむ。メニュー画面の『カスタマイズ』で、ケアル系の魔法を◎、△、■ボタンのいずれかに割り振って、いざというときにすぐさま魔法が使えるようにしておこう。なお、回復アイテム使用時には効果がないので注意。



⬅強い敵であるほど、かわしにくい攻撃を使ってくる場合が多いが、FM版ならケアル系の魔法で攻撃を避けられる。



キングダム ハーツ　キングダム ハーツ -ファイナル ミックス-

ワールド訪問チャート

※ワールド名のワクが矢印の右側にある場合は、物語を進めるうえでそのワールドを訪れなくてもいいことを示す

ゲームスタート

ダイブ・トゥ・ハート ▶P.216

デスティニーアイランド ▶P.217

トラヴァースタウン ▶P.218

入手 炎の力
青のトリニティ
習得 アビリティ『ドッジロール』

トラヴァースタウンでガードアーマーを倒したあとは、グミシップで、ワンダーランド、オリンポスコロシアム、ディープジャングルの3ヵ所へ行けるようになる。

オリンポスコロシアム（フィルのテスト、闘技大会予選） ▶P.224

入手 雷の力
習得 アビリティ『ソニックレイヴ』

ケルベロスを倒し、ヒーローライセンスを手に入れたあとは、特定の条件を満たすたびに『闘技大会』の新しい大会が開催されるようになる。なお、エンディングを迎えるだけなら、オリンポスコロシアムには行かなくてもいい。

ワンダーランド ▶P.222

入手 氷の力
ナビグミのかけら

ディープジャングル ▶P.228

入手 癒しの力
ナビグミのかけら
赤のトリニティ

A

A

トラヴァースタウン ▶P.218

入手 大地のかがやき
テレポグミ
風の力
ナビグミのかけら

ワンダーランドとディープジャングルで鍵穴を封印してナビグミのかけらを2個入手すると、トラヴァースタウンでシドがグミシップにナビグミを取りつけてくれる。これで、新たにアグラバーへのルートが出現するのだ。なお、シドに話しかけて古びた本を受け取ると、トラヴァースタウンの鍵穴を封印できるようになるが、ネバーランドの鍵穴を封印するまではあとまわしにしてもいい。

オリンポスコロシアム（フィルカップ） ▶P.224

入手 星の力

トラヴァースタウンの鍵穴を封印すると、オリンポスコロシアムでフィルカップが開催され、これに優勝すれば、星の力が手に入る。

100エーカーの森 ▶P.246

トラヴァースタウンで、シドから受け取った古びた本をマーリンに届けると行けるようになる。以降は、ちぎれたページを手に入れるたびに、ワールド内で行ける場所が増えていき、それらの場所を訪れることで100エーカーの森の物語を進められるのだ。なお、エンディングを迎えるだけなら、100エーカーの森には行かなくてもかまわない。

アグラバー ▶P.232

入手 ちぎれたページ
氷の力
炎の力
緑のトリニティ
習得 召喚魔法『ジーニー』

B

B

100エーカーの森
▶P.246

入手 自然のかがやき

ちぎれたページを持っている状態で100エーカーの森へ行き、サブゲーム『プーのハチミツの木』をプレイすれば、自然のかがやきが手に入る。自然のかがやきをフェアリー・ゴッドマザーに見せれば、召喚魔法『バンビ』が修得できるのだ。

モンストロ
▶P.236

入手 ちぎれたページ
水のかがやき
時の力
修得 共有アビリティ『ハイジャンプ』
アビリティ『召喚MPアップ』(グーフィー用)

アグラバーの鍵穴を封印したあとは、アトランティカおよびハロウィンタウンへのルートが、ワールドセレクト画面に出現する。しかし、それらのワールドのどちらかへはじめて移動しようとしたときは、途中でかならずモンストロに飲みこまれてしまい、そのルート上にモンストロのシンボルが出現するのだ。以降は、①モンストロのシンボルがあるルートをノーマルドライブで通る、②グミシップの行き先をモンストロに指定する、のどちらかを行なうと、50%の確率で(FM版だと、②のみ100%の確率で)、モンストロへ行ける。

アトランティカ
▶P.238

入手 ちぎれたページ
雷の力
修得 共有アビリティ『マーメイドキック』

ハロウィンタウン
▶P.241

入手 ちぎれたページ
星の力

トラヴァースタウン
▶P.218

入手 ちぎれたページ

子犬を51匹以上助けたあとで、トラヴァースタウンの 2-10 子犬たちの私室へ行くと、ポンゴとパーディタから、ちぎれたページがもらえる。

C

C

オリンポスコロシアム (ペガサスカップ)
▶P.224

修得 アビリティ『ストライクレイド』

モンストロでパラサイトケイジ(2回目)を倒すと、オリンポスコロシアムでペガサスカップが開催され、これに優勝すると、アビリティ『ストライクレイド』が修得できる。

100エーカーの森
▶P.246

入手 時の力
修得 アビリティ『召喚MPアップ』(ソラ用)

ちぎれたページを3枚以上入手し、100エーカーの森でサブゲーム『プーのブランコ』をプレイしてイーヨーのしっぽを見つけると、ちぎれたページが時の力に変化する。また、100エーカーの森でプレイできる5種類のサブゲームで規定の記録を出してからオウルに話しかけると、アビリティ『召喚MPアップ』(ソラ用)が修得できる。

ネバーランド
▶P.244

入手 癒しの力
ナビグミのかけら
修得 アビリティ『ラストアルカナム』
召喚魔法『ティンク』
共有アビリティ『グライド』

下記の3つの条件のうち、ふたつ以上を満たしていれば、アトランティカとハロウィンタウンを直接結ぶルート上に「?」マークが出現。そこへノーマルドライブで向かうと、海賊船が現れてネバーランドへ自動的に移動する(条件をふたつだけ満たしているときは、海賊船が70%の確率でしか出現しない)。以降は、「?」マークがあった場所にネバーランドのシンボルが出現するのだ。

「?」マーク(ネバーランド)出現の3つの条件

- モンストロのパラサイトケイジ(2回目)を倒している
- アトランティカの鍵穴を封印している
- ハロウィンタウンの鍵穴を封印している

オリンポスコロシアム (ヘラクレスカップ)
▶P.224

入手 黄のトリニティ

ハロウィンタウンとネバーランドの鍵穴を両方とも封印すると、オリンポスコロシアムでヘラクレスカップが開催される。これに優勝すれば、黄のトリニティが覚えられるほか、オリンポスコロシアムの鍵穴を封印することが可能だ。

D

D

ネバーランド
▶P.244

入手 風の力

オリンポスコロシアムで黄のトリニティを覚えたあとは、ネバーランドの 10-4 海賊船：船倉④にある宝箱から風の力が入手できる。

トラヴァースタウン
▶P.218

トラヴァースタウンとネバーランドで鍵穴を封印してナビグミのかけらを2個手に入れると、トラヴァースタウンでシドがグミシップにナビグミを取りつけてくれる。これでホロウバスティオンへ行けるようになるのだ。

ホロウバスティオン
▶P.248

入手 白のトリニティ
炎のかがやき

修得 アビリティ『召喚MPアップ』(ドナルド用)
アビリティ『ラグナロク』

トラヴァースタウン
▶P.218

入手 ナビグミ

カイリを救出したあとは、自動的にトラヴァースタウンへもどる。いったんホロウバスティオンには行けなくなるが、トラヴァースタウンでシドにナビグミをグミシップに取りつけてもらえば、新たなルートを通って、ホロウバスティオンへ行けるようになる。

FM アグラバー
▶P.232

修得 アビリティ『ザンテツケン』

FM版では、カイリを救出したあとにアグラバーの 6-5 アラジンの家でじゅうたんに乗ると、カート・ジーサが出現。これを倒せば、アビリティ『ザンテツケン』が修得できる。

ネバーランド
▶P.244

入手 時の力

カイリを救出したあとにネバーランドへ行くと、10-12 時計台にファントムが出現。これを倒せば、時の力が手に入る。

E

E

ホロウバスティオン
▶P.248

入手 炎の力

トラヴァースタウン
▶P.218

入手 風の力

99匹すべての子犬を助けたあとにトラヴァースタウンの 2-10 子犬たちの私室へ行くと、ポンゴとパーディタから風の力がもらえる。

オリンポスコロシアム
(ハデスカップ、ゴールドマッチ、プラチナマッチ)
▶P.224

入手 氷の力、雷の力、星の力

修得 アビリティ『トリニティリミット』

フィルカップ、ペガサスカップ、ヘラクレスカップの3大会が開催されており、なおかつホロウバスティオンの鍵穴を封印していれば、オリンポスコロシアムでハデスカップが(FM版では同時にプラチナマッチも)開催される。また、プラチナマッチ以外の4つの大会で「ふつうにチャレンジ」をクリアすると、ゴールドマッチが開催されるのだ。

ホロウバスティオン
▶P.248

入手 癒しの力

ホロウバスティオンの鍵穴を封印したあとで、12-9 書庫にいるエアリスに話しかけると、癒しの力がもらえる。

エンド・オブ・ザ・ワールド
▶P.252

修得 共有アビリティ『スーパーグライド』

FM ホロウバスティオン
▶P.248

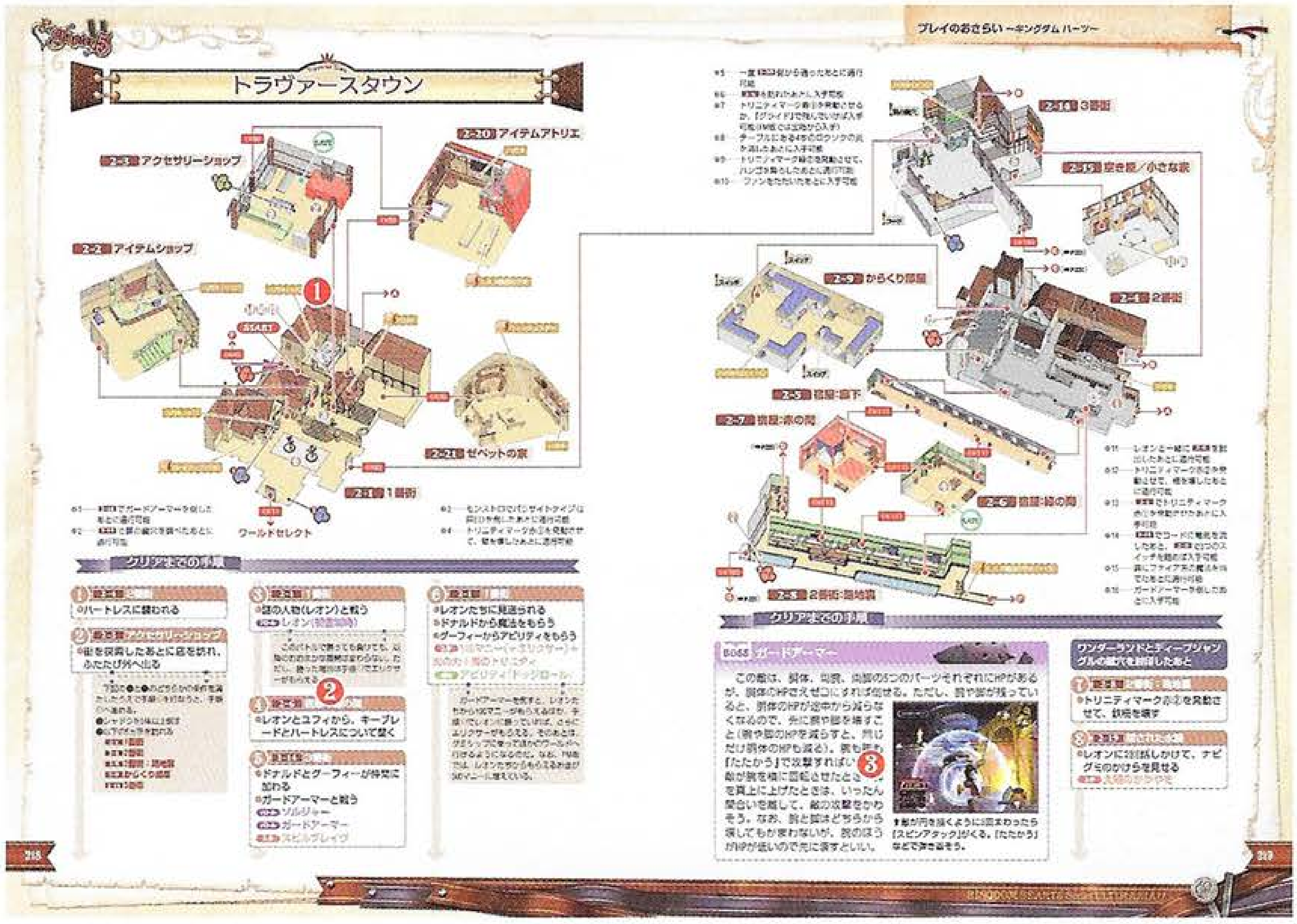
エンド・オブ・ザ・ワールドの 13-2 果ての魔空でドナルドたちと話したあと、FM版の場合のみ、ホロウバスティオンの 12-14 礼拝堂(竜の間)に謎の男が出現し、戦うことができる。

エンディング

キングダム ハーツ　キングダム ハーツ -ファイナルミックス-

シナリオ攻略

以降のページの見かた



❶マップ
そのワールドのマップ。マップ内の記号の意味は右記のとおり。

❷クリアまでの手順
そのワールドにおける、物語を進めるための手順(鍵穴を封印するまでの手順)をチャート形式で表したもの。チャート内の特別な表記の意味は以下のとおり。

- ①：行動の順番。マップ内にある同じ番号の場所で行なう
- 入手：入手できるアイテム、魔法の力、トリニティ
- 修得：修得できるアビリティ
- バトル：かならず戦うことになる敵。出現数は省略している

❸バトル攻略
戦うことになるボス敵の攻略法を解説。

ORとFMについて
オリジナル版とファイナルミックス(FM)版では、宝箱から入手できるものや戦うことになる敵が一部異なる場合がある。本書では、オリジナル版でのみ入手できる(出現する)場合はOR、FM版でのみ入手できる(出現する)場合はFMのアイコンをつけて、それぞれ示している。

マップ内の記号の意味

記号	意味
START	そのワールドをはじめて訪れたときのスタート地点
1-3 秘密の場所	そのマップの番号と名前。番号は本書で独自につけたもの
SAVE	セーブポイント
①	そのワールドの鍵穴を封印するための手順を行なう場所。番号は「クリアまでの手順」欄のチャートの番号に対応している
(トリニティマーク)	トリニティマーク。青、赤、緑、黄、白の5色がある。番号は、本書で独自につけた通し番号
ウィッシュスター	マップ内で入手できる武器、ステータス強化アイテム、アビリティ、魔法の力、ハガキ。それ以外のものについては省略している。宝箱マークがついている場合、それは宝箱に入っていることを示す
!ランプ①	通行条件や宝箱に関係のある仕掛け

ダイブ・トゥ・ハート

Dive To Heart



※1……敵を全滅させると出現

クリアまでの手順

1　0-1 めざめの園①
- 「望む力」を決める
- 「差し出す力」を決める

2　0-2 めざめの園②
- 実戦で戦いかたを学ぶ

バトル シャドウ
バトル シャドウ

3　0-3 めざめの園③
- 透き通った扉を調べる
- 宝箱を開ける
- 大きな木箱を壊す
- 大きな木箱のなかから出現したポーションを取る
- タルを持ち上げる
- 実体化した扉を調べる

入手 ポーション

4　0-4 めざめの園④
- ティーダ、セルフィ、ワッカの問いかけに答える

5　0-5 めざめの園⑤
- シャドウを全滅させて、セーブポイントを出現させる
- セーブポイントに触れて、階段を出現させる

バトル シャドウ

6　0-6 めざめの園⑥
- 自分の影と戦う

バトル ダークサイド(1回目)

このバトルの勝敗に関係なく、バトル終了後には場面がデスティニーアイランドへと移る。

BOSS ダークサイド

こちらの攻撃が通用するのは、ダークサイドの両腕と、胸から上のみ。敵は何かしらの攻撃を使うたびに手を下げるため、左右の腕のどちらかをR1ボタンでロックオンして『たたかう』で攻撃するといいだろう。このとき、ダークサイドの腕の内側から攻撃すれば、『ダークホーミング』のビームに当たらずにすむ。なお、敵が右手をついたあとは『衝撃波』がくる。左腕を振り下ろすのに合わせてジャンプし、衝撃波を避けよう。

デスティニーアイランド

Destiny Islands



※1……2日目のみ通行可能

クリアまでの手順

1日目

① 1-1 浜辺

●イカダの材料を集める

入手 丸太×2、大きな布、ロープ

カイリから材料集めを頼まれたあと、彼女に1回話しかけるごとに、丸太、大きな布、ロープの順で、入手場所のヒントを教えてもらえる。話しかけたときに出る選択肢のうち「ちょっと迷ってる」を選ぶとおおまかな場所が、「さっぱりわからない」を選ぶと具体的な場所が聞けるのだ。

② 1-1 浜辺

●イカダの材料をカイリに渡す

入手 ハイポーションまたはポーション

材料をすべてカイリに渡すと、ヒントを聞いたことがあるかどうかで、もらえるアイテムが変わる。具体的には、一度もヒントを聞いたことがなければハイポーションが、おおまかな場所だけを聞いていればポーションがもらえるのだ。具体的な場所を聞いたことがあると、何ももらえないので注意。

2日目

③ 1-4 入江

●リクと『ビーチレース』で勝負

入手 きれいな石

この勝負でソラが勝つと、イカダの名前がレースの前にソラがつけたものになるほか、賞品としてきれいな石がもらえる。また、イカダの名前は、のちにグミシップにもつけられる。

④ 1-4 入江

●カイリから食料集めを頼まれる

入手 あきビン

⑤ 1-1 浜辺～ 1-4 入江

●食料を集める

入手 海ドリのタマゴ、キノコ×3、木の実×2、魚×3、飲み水

木の実は、島にあるココヤムの樹を『たたかう』でたたけば、下に落ちてくる。ただし、食料として拾えるのは、黄色の実だけなので注意。

⑥ 1-4 入江

●食料をカイリに渡す

入手 ハイポーションまたはポーション

カイリから材料の入手場所のヒントを聞いたかどうかで、もらえるアイテムが変わる(条件は1日目と同じ)。

嵐の夜

⑦ 1-1 浜辺

●リクに話しかける

入手 キーブレード(キングダムチェーン)

⑧ 1-3 秘密の場所

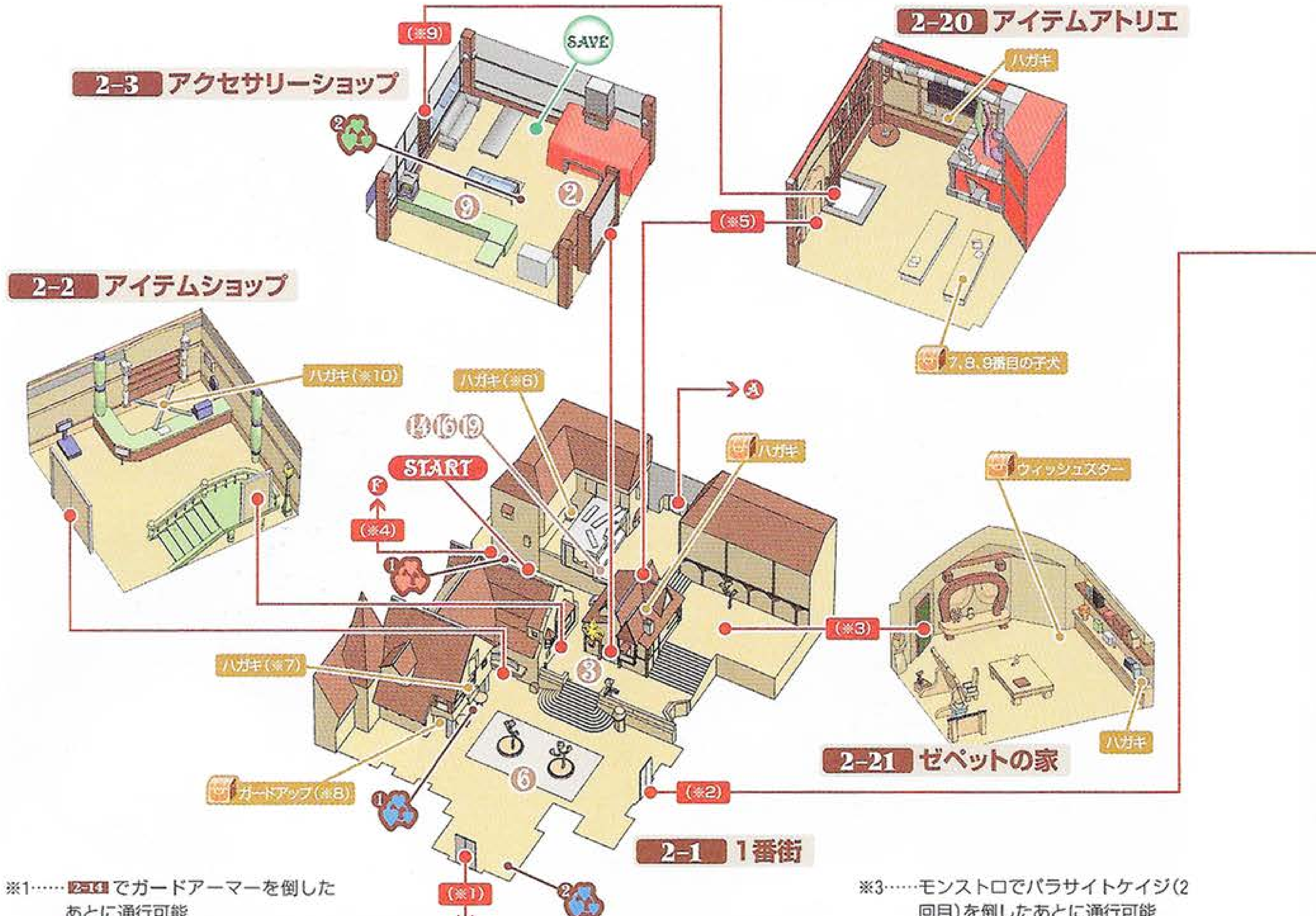
●謎の扉からの風に吹き飛ばされる

⑨ 浜辺(崩壊後)

●ダークサイドと戦う

バトル ダークサイド(2回目)

トラヴァースタウン
Traverse Town



※1……2-14 でガードアーマーを倒したあとに通行可能
※2……2-14 で扉の鍵穴を調べたあとに通行可能

※3……モンストロでパラサイトケイジ(2回目)を倒したあとに通行可能
※4……トリニティマーク赤①を発動させて、壁を壊したあとに通行可能

クリアまでの手順

1 2-4 2番街
●ハートレスに襲われる

2 2-3 アクセサリーショップ
●街を探索したあとに店を訪れ、ふたたび外へ出る

下記の❸と❺のどちらかの条件を満たしたうえで手順❷を行なうと、手順❸へ進める。
❸シャドウを5体以上倒す
❺以下の5ヵ所を訪れる
2-1 1番街
2-4 2番街
2-8 2番街：路地裏
2-9 からくり部屋
2-14 3番街

3 2-1 1番街
●謎の人物(レオン)と戦う
バトル レオン(初登場時)

このバトルで勝っても負けても、以降のおおまかな展開は変わらない。ただし、勝った場合は手順❻でエリクサーがもらえる。

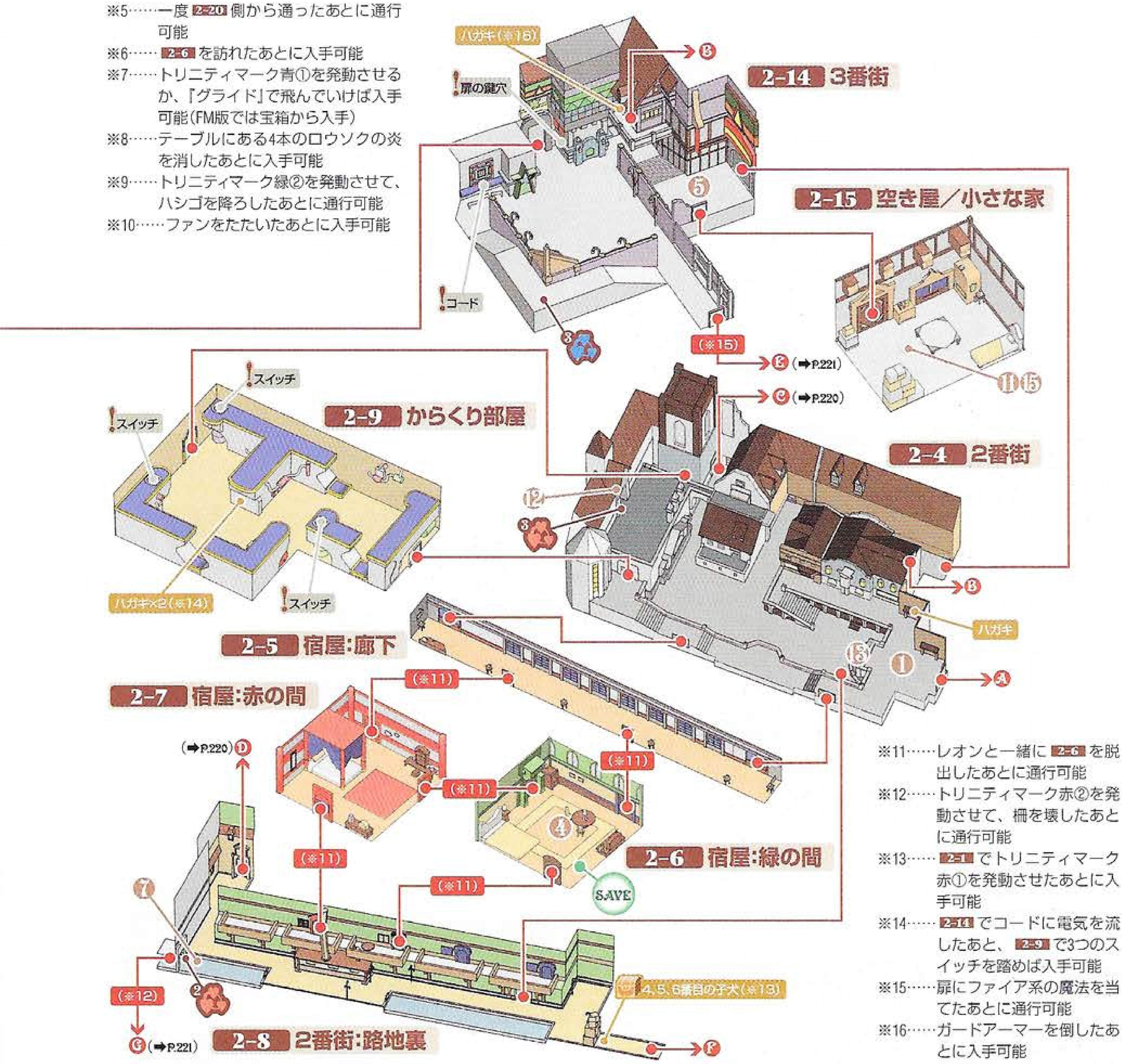
4 2-6 宿屋：緑の間
●レオンとユフィから、キーブレードとハートレスについて聞く

5 2-14 3番街
●ドナルドとグーフィーが仲間に加わる
●ガードアーマーと戦う
バトル ソルジャー
バトル ガードアーマー
入手 スピルブレイヴ

6 2-1 1番街
●レオンたちに見送られる
●ドナルドから魔法をもらう
●グーフィーからアビリティをもらう
入手 100マニー(＋エリクサー)＋炎の力＋青のトリニティ
習得 アビリティ「ドッジロール」

ガードアーマーを倒すと、レオンたちから100マニーがもらえるほか、手順❸でレオンに勝っていれば、さらにエリクサーがもらえる。そのあとは、グミシップに乗ってほかのワールドへ行けるようになるのだ。なお、FM版では、レオンたちからもらえるお金が500マニーに増えている。

※5……一度 2-20 側から通ったあとに通行可能
※6…… 2-6 を訪れたあとに入手可能
※7……トリニティマーク青①を発動させるか、『グライド』で飛んでいけば入手可能(FM版では宝箱から入手)
※8……テーブルにある4本のロウソクの炎を消したあとに入手可能
※9……トリニティマーク緑②を発動させて、ハシゴを降ろしたあとに通行可能
※10……ファンをたたいたあとに入手可能



※11……レオンと一緒に 2-6 を脱出したあとに通行可能
※12……トリニティマーク赤②を発動させて、柵を壊したあとに通行可能
※13…… 2-1 でトリニティマーク赤①を発動させたあとに入手可能
※14…… 2-14 でコードに電気を流したあと、 2-9 で3つのスイッチを踏めば入手可能
※15……扉にファイア系の魔法を当てたあとに通行可能
※16……ガードアーマーを倒したあとに入手可能

クリアまでの手順

BOSS ガードアーマー

この敵は、胴体、両腕、両脚の5つのパーツそれぞれにHPがあるが、胴体のHPさえゼロにすれば倒せる。ただし、腕や脚が残っていると、胴体のHPが途中から減らなくなるので、先に腕や脚を壊すこと(腕や脚のHPを減らすと、同じだけ胴体のHPも減る)。腕も脚も『たたかう』で攻撃すればいいが、敵が腕を横に回転させたときや脚を真上に上げたときは、いったん間合いを離して、敵の攻撃をかわそう。なお、腕と脚はどちらから壊してもかまわないが、腕のほうがHPが低いので先に壊すといい。



⬆敵が円を描くように3回まわったら『スピンアタック』がくる。『たたかう』などで弾き返そう。

ワンダーランドとディープジャングルの鍵穴を封印したあと

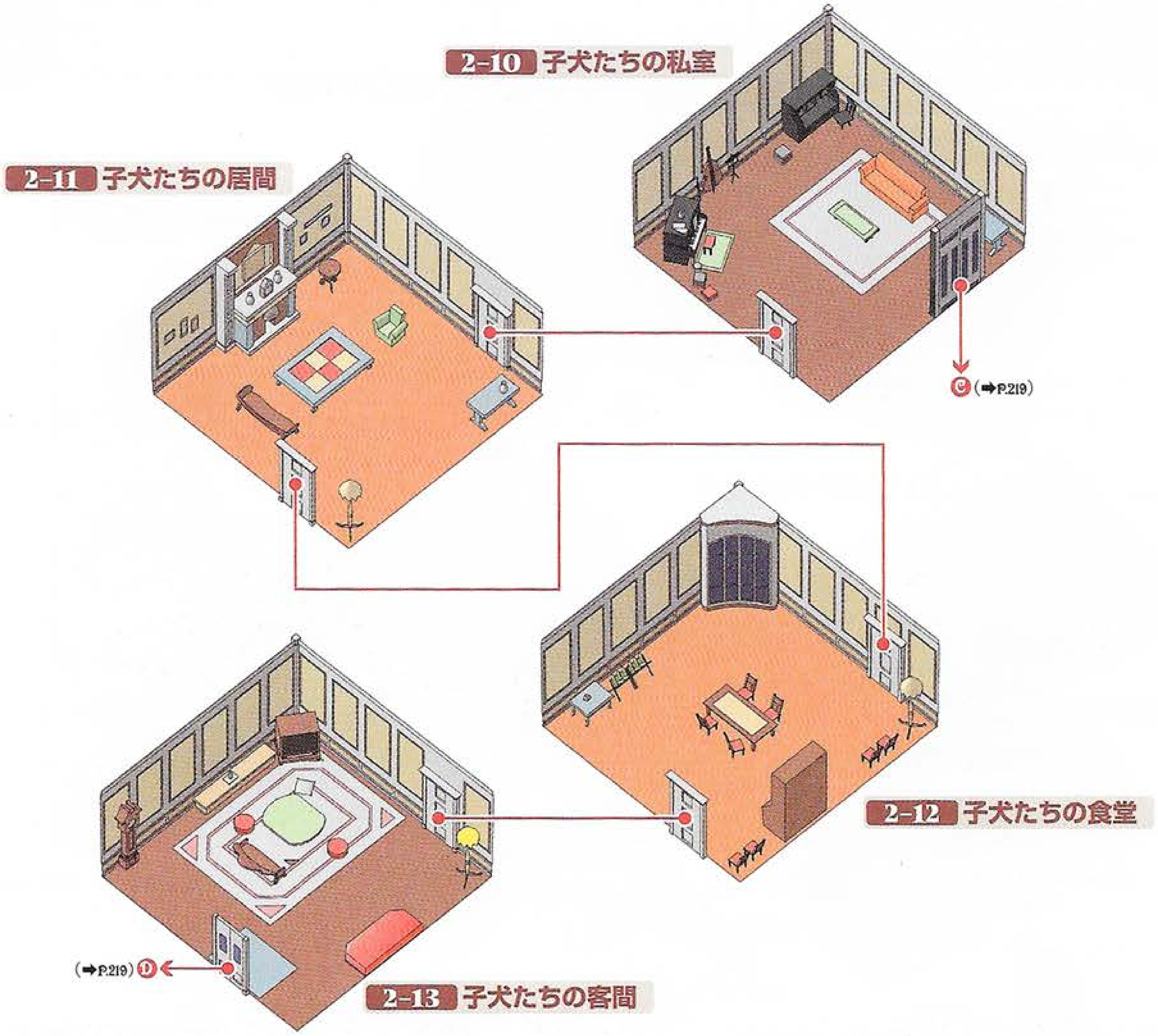
7 2-8 2番街：路地裏

- トリニティマーク赤②を発動させて、鉄柵を壊す

8 2-19 隠された水路

- レオンに2回話しかけて、ナビグミのかけらを見せる

入手 太陽のかがやき



クリアまでの手順

ワンダーランドとディープジャングルの鍵穴を封印したあと

⑨ 2-3 アクセサリーショップ

- シドにナビグミのかけらを見せる

入手 古びた本

⑩〜⑪と⑫〜⑬は順不同

⑩ 2-17 魔法使いの書斎

- マーリンに古びた本を渡す
- フェアリー・ゴッドマザーから、召喚石について聞く

修得 召喚魔法『シンバ』

マーリンに話しかけて古びた本を渡せば、ベッドのそばの台に本が置かれ、それを調べることで100エーカーの森へ行ける。また、古びた本を渡したあとは、召喚石を持ってフェアリー・ゴッドマザーに話しかけると、その石に対応した召喚魔法が使用可能になる。

⑪ 2-15 小さな家

- 届けものをすませたことをシドに報告する

入手 テレポグミ

これ以降は、グミシップでアグラバーへ行けるようになるほか、一度でも通ったことがあるワールドには、ワープドライブで移動できるようになる。

⑫ 2-4 2番街

- トリニティマーク赤③を発動させて、壁を壊す
- 鐘のヒモを3回引っぱって、鐘を鳴らす

⑬ 2-4 2番街

- オポジットアーマーと戦う
- 鍵穴を封印する

バトル オポジットアーマー

入手 風の力＋ナビグミのかけら

トラヴァースタウンとネバーランドの鍵穴を封印したあと

⑭ 2-1 1番街

- シドに話しかけて、ナビグミのかけらをグミシップに取りつけてもらう

入手 チェンジグミ

これ以降、グミシップでホロウバスティオンへ行けるようになる。

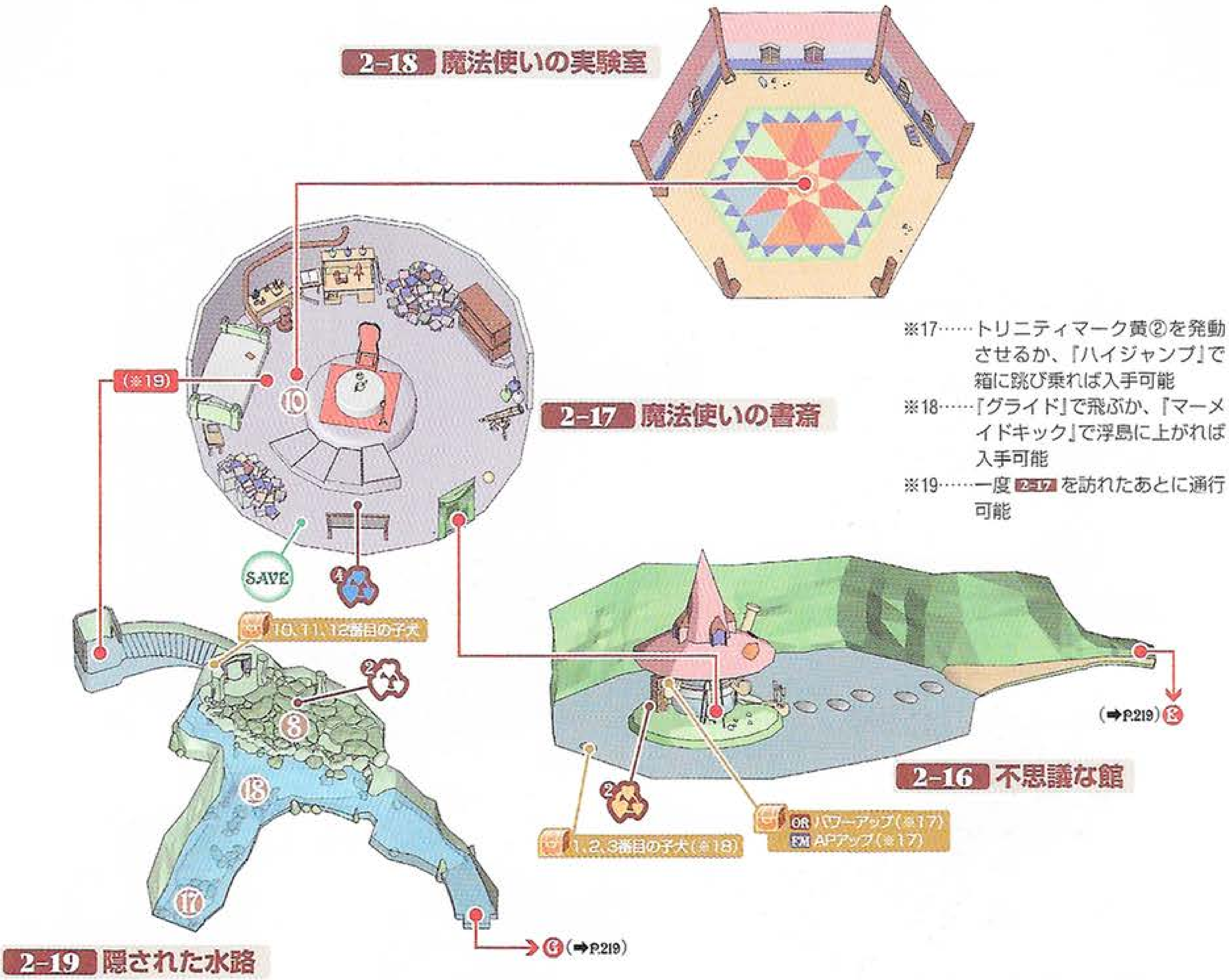
カイリを救出したあと

⑮ 2-15 小さな家

- レオンたちからホロウバスティオンの鍵穴について聞く

⑯ 2-1 1番街

- シドからナビグミが隠してある場所を聞く



※17……トリニティマーク黄②を発動させるか、『ハイジャンプ』で箱に跳び乗れば入手可能
※18……『グライド』で飛ぶか、『マーメイドキック』で浮島に上がれば入手可能
※19……一度 2-17 を訪れたあとに通行可能

クリアまでの手順

17 2-19 隠された水路
- シドが隠していたナビグミを手に入れる

入手 ナビグミ

18 2-19 隠された水路
- カイリから約束のお守りを受け取る

入手 約束のお守り

19 2-1 1番街
- シドに話しかけて、ナビグミをグミシップに取りつけてもらう

これ以降、ホロウバスティオンへ向かうための新たなルートが出現する。



BOSS オポジットアーマー

はじめはガードアーマーとして登場し、胴体、両腕、両脚のいずれかのパーツのHPがゼロになるとオポジットアーマーに変形する。HPがもっとも低い腕を集中攻撃して変形させたら、あとは基本的にガードアーマーと同じ戦いかたでOK。腕→脚の順に壊したあと、胴体を攻撃して倒そう。なお、バトルが長引いたり、残ったパーツが胴体だけになると、オポジットアーマーは胴体を砲身にして光の弾を撃つ『バズーカ』を使ってくるようになる。『ドッジロール』で横に転がって避けたり、光の弾を『リフレクトガード』などで打ち消したりしてもいいが、下の連続写真の要領で、オポジットアーマーの真下にもぐりこんで攻撃するのがベストだ。



⬆オポジットアーマーがこのポーズをとったら、『バズーカ』を撃たれる前に『ドッジロール』で敵の真下へ。



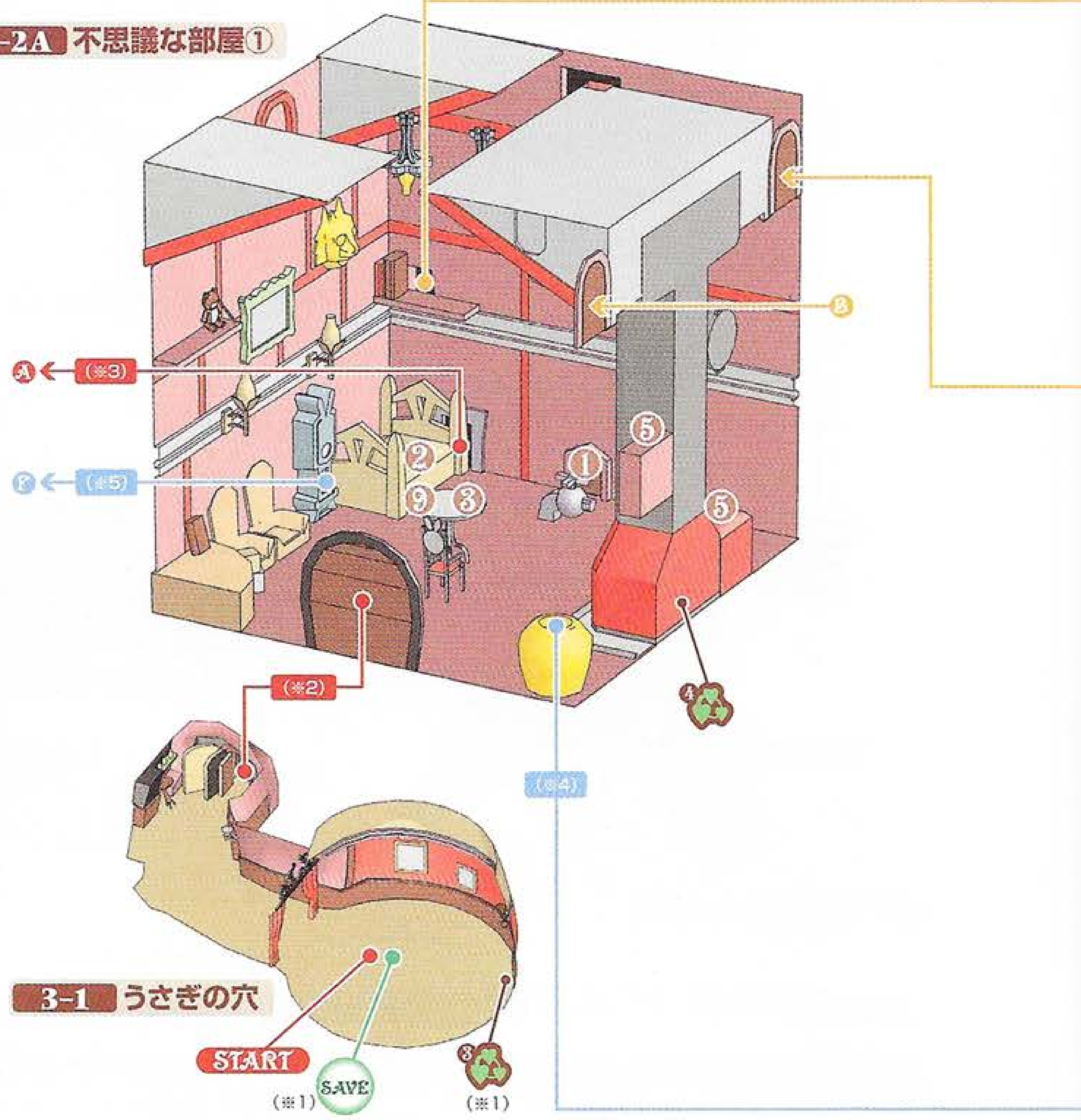
⬆うまく真下にもぐりこめたら、その場から真上にジャンプしつつ『たたかう』で攻撃していこう。

ワンダーランド
Wonderland

3-2A 不思議な部屋①

← ……アリスの裁判がはじまる前の移動先
← ……アリスの裁判が終わったあとの移動先

※1……敵が出現しているあいだは消えてしまって利用できない
※2……身体が大きいときのみ通行可能
※3……ベッドを壁に押しこんでおり、かつ身体が小さいときのみ通行可能
※4……3-2B で蛇口をまわしており、かつ身体が小さいときのみ通行可能
※5……「3-2C で棚のヒモを切る→柱時計を横へ動かす」を行なっており、かつ身体が小さいときのみ通行可能
※6……石を池に投げ入れたあとに通行可能
※7……フラワーにポーションをあげるとソラがもとの大きさになる
※8……身体が大きいときに踏むと足場が出現
※9……身体が大きいときに『たたかう』で攻撃すると幹が回転する
※10……大木を回転させたあと、身体が大きいときに『とる』→『たべる』コマンドを使うとソラが小さくなる
※11……身体が大きいときに『うごかす』コマンドを使うと足場が出現
※12……3-2B から移動する場合は、敵がいないときのみ通行可能
※13……ランプ①に触れたあとに入手可能
※14……ランプ②に触れたあと、絵を調べれば通行可能
※15……3-2C から移動する場合は、敵がいないときのみ通行可能
※16……スズランの花にサンダー系の魔法を当てたあとに入手可能
※17……『ハイジャンプ』または『グライド』を修得したあとに入手可能
※18……留め金を解除したあとに通行可能



クリアまでの手順

❶と❷は順不同

1 3-2A 不思議な部屋①
- ドアノブから薬のことを聞く

2 3-2A 不思議な部屋①
- ベッドを押して、3-3 へ通じる出入口を出現させる

3 3-2A 不思議な部屋①
- 青い薬を飲んで小さくなる

4 3-3 ハートの女王の城
- ハートの女王から、アリスが無実だという証拠を見つけるように命令される

5 3-4 ハスの森 / 3-2A 不思議な部屋①
- 証拠の品を探す

入手 しょうこの足あと、しょうこのトゲ、しょうこの臭い、しょうこの爪あと+氷の力

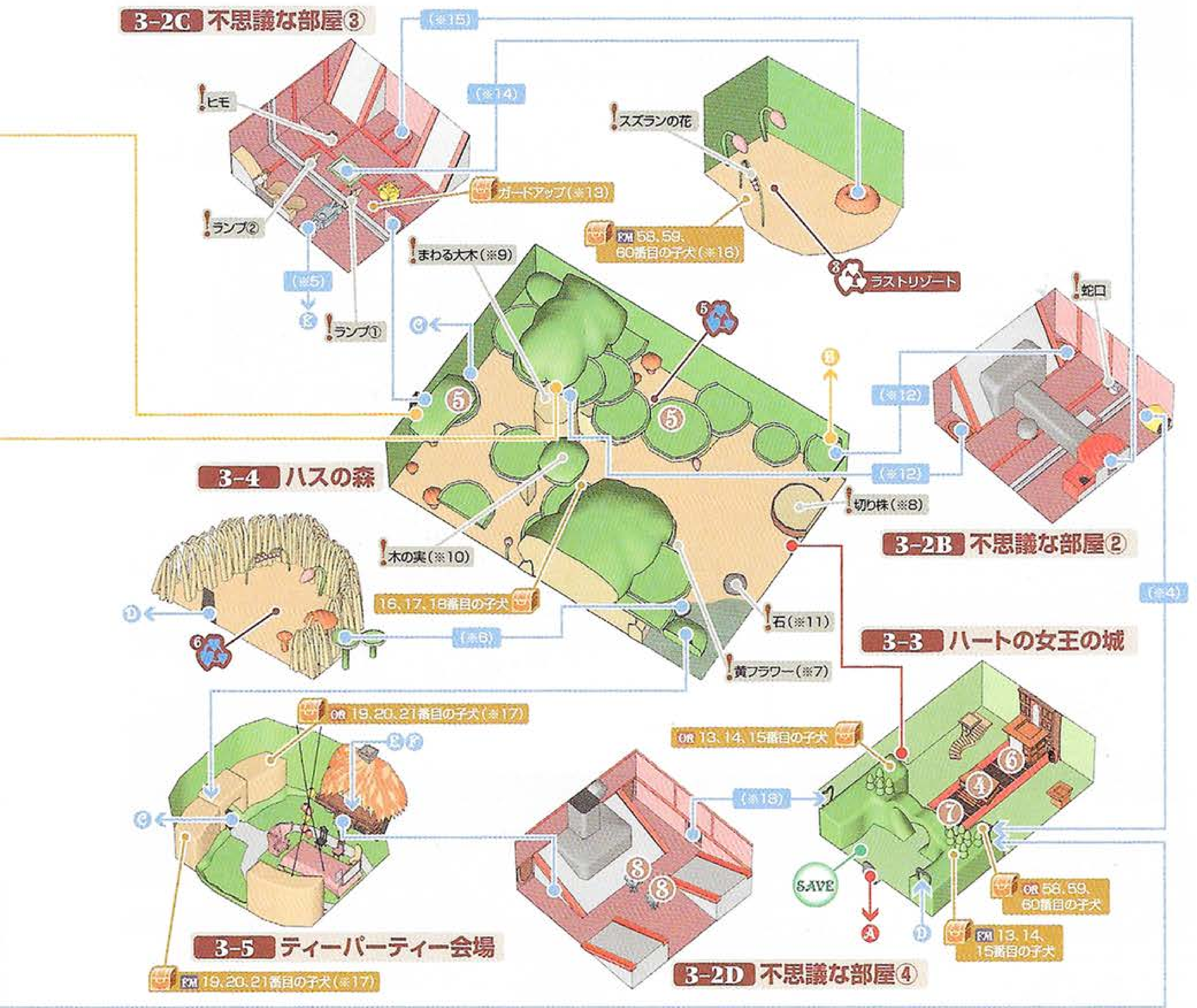
見つけるのがもっとも難しいのは、しょうこの爪あと。まず、3-4 で黄フラワーにポーションをあげて大きくなり、切り株に乗る。すると、ハスの葉が伸びて道ができるので、木の実を食べてふたたび小さくなり、そのハスの葉の上を渡って 3-2A へ行こう。蛇口の上に着地したら、そばにある食器棚に飛び移って、箱を調べればいい。なお、しょうこの爪あとを手に入れると、チシャ猫から氷の力がもらえる。

6 3-3 ハートの女王の城
- ハートのトランプ兵に話しかけて裁判を再開する

7 3-3 ハートの女王の城
- 証拠が入った箱をひとつ選ぶ
- アリスを助けるためにハンドルつきの塔を壊す

バトル ハートの女王+ハートのトランプ兵+スペードのトランプ兵+ハンドルつきの塔

証拠が入った箱は全部で5つ。どれを開けてもハートの女王たちとのバトルになるが、箱の中身がドナルドやグーフィーだった場合、そのキャラクターは犯人と見なされて檻のなかに閉じこめられ、檻を壊すまではバトルに参加できない。なお、ソラが手に入れた証拠の品の数が多いほど、箱の中身はドナルドやグーフィーになりにくくなる。



クリアまでの手順

8 3-2D 不思議な部屋④

- ふたつのランプに触れて、火を灯す

9 3-2A 不思議な部屋①

- チシャ猫に話しかけて、影の正体と戦う
- 鍵穴を封印する

バトル トリックマスター

入手 フレアスタンプ＋ナビグミのかけら＋氷の力(手順5で未入手の場合のみ)

BOSS トリックマスター

こちらの攻撃が唯一当たる胸をR1ボタンでロックオンして、攻撃を仕掛けていこう。胸はかなり高い位置にあるうえ、敵の脚に攻撃が当たって届かないこともあるので、テーブルの上や部屋の角にある台の上から攻撃するといい。ある程度ダメージを与えれば、敵はしばらく気絶するが、このときは、接近して『たたかう』のコンボで一気に攻めたい。なお、敵が持っている棍棒にファイア系の魔法が当たると火がつく。その状態のときは、棍棒攻撃の威力が上がるほか、敵が暖炉の横のコンロに点火してファイア系の魔法を使うようになるので注意。もしブリザド系の魔法が使えるなら、棍棒に4回ほど当てて火を消そう。

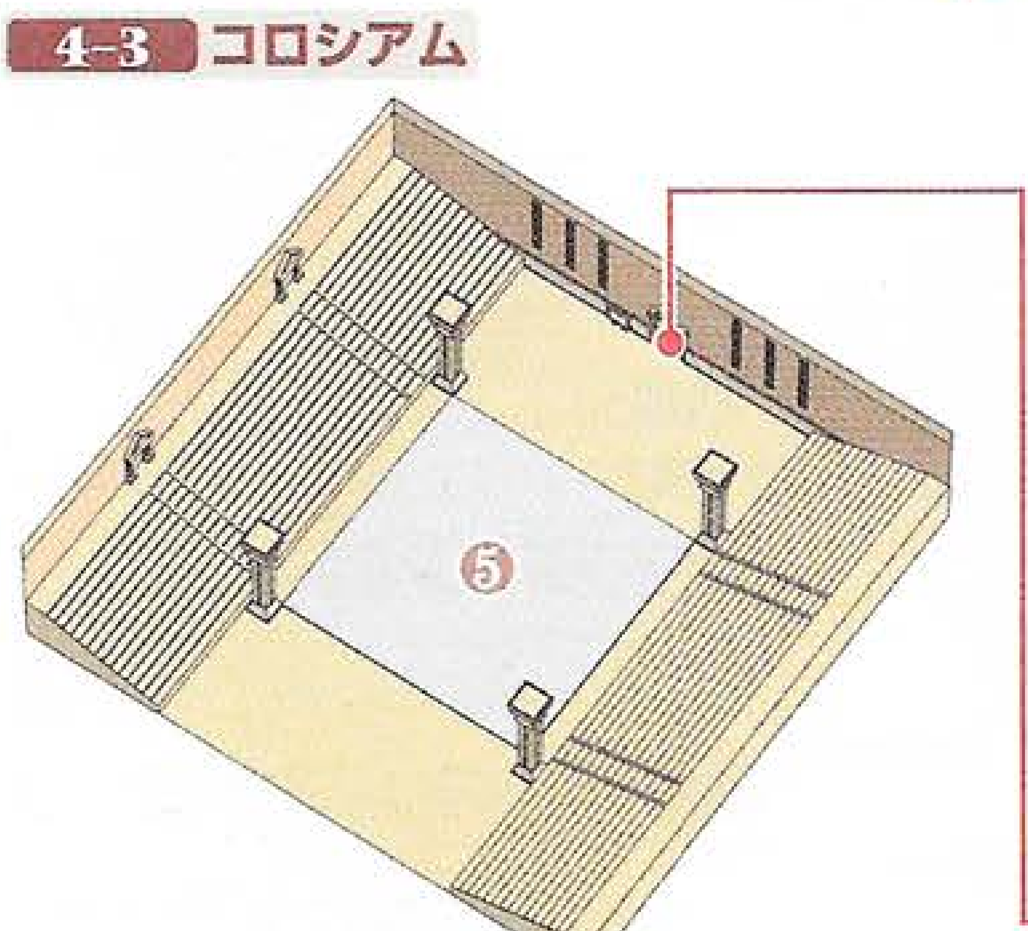


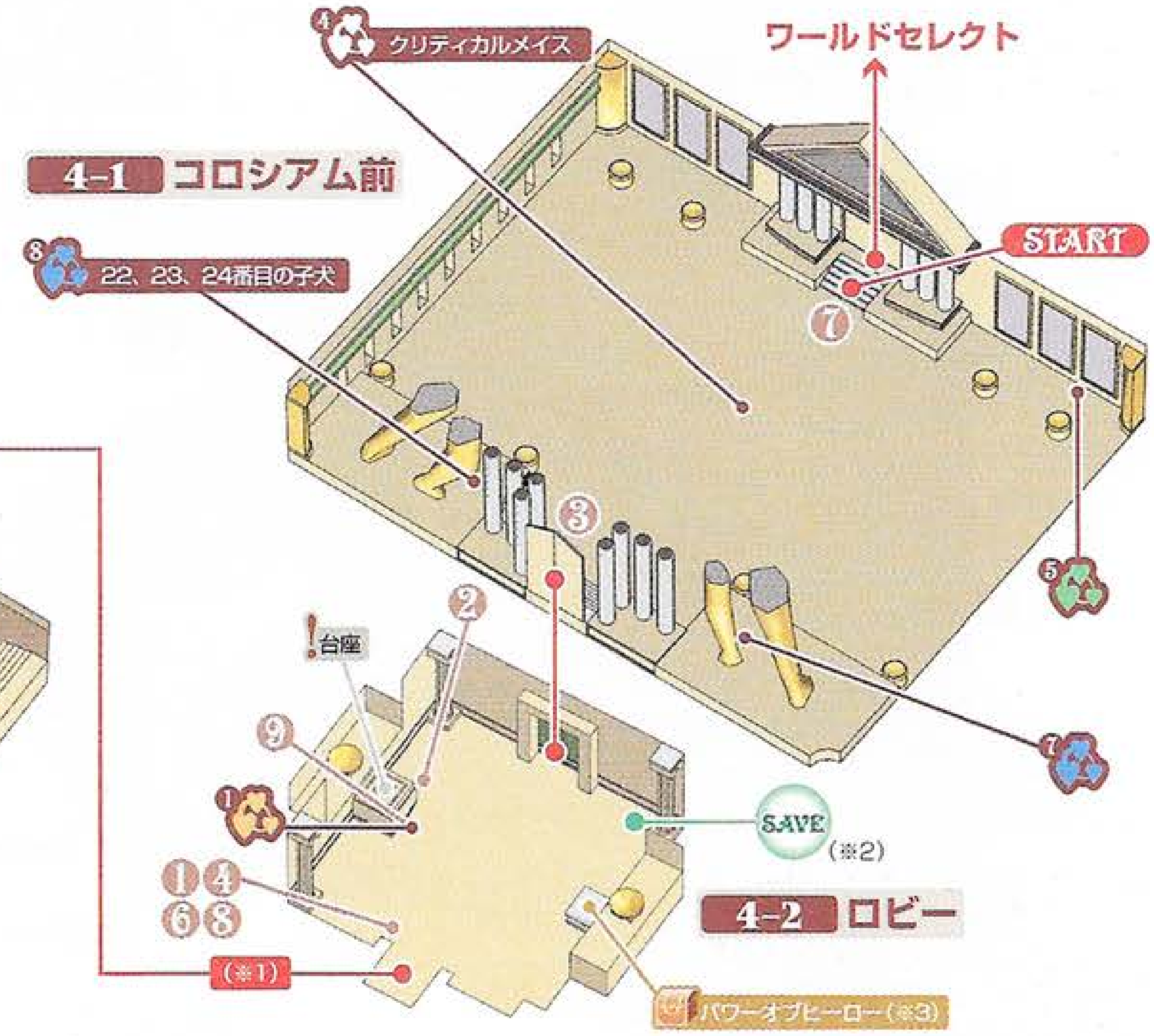
⬆敵のファイア系の魔法は『リフレクトガード』などで弾き返すのが理想だが、無理なら敵に近づいて回避。

オリンポスコロシアム

Olympus Coliseum

※1……サブゲーム『タル壊し』と『闘技大会』に挑戦するとき、およびケルベロスと戦うときのみ通行可能
※2……グミシップには乗れない
※3……フィルカップ、ペガサスカップ、ヘラクレスカップのすべてで優勝したあとに入手可能





クリアまでの手順

1 4-2 ロビー

- フィルに話しかけて、台座の話を聞く
- 台座を動かそうとしたあと、もう一度フィルに話しかける

2 4-2 ロビー

- フィルのテスト(サブゲーム『タル壊し』)に合格する

入手 闇の力

3 4-1 コロシアム前

- ハデスからエントリーチケットをもらう

入手 エントリーチケット

4 4-2 ロビー

- フィルに話しかけて、闘技大会予選に参加する

決勝戦のクラウド戦は、勝っても負けても、以降の展開は変わらない。

5 4-3 コロシアム

- ケルベロスと戦っているヘラクレスを助けに行く

バトル ケルベロス
入手 インフェルノブレス

6 4-2 ロビー

- フィルから、闘技大会への参加を認められる

入手 ヒーローライセンス

7 4-1 コロシアム前

- 世界の扉の前にいるクラウドと会話する

習得 アビリティ『ソニックレイヴ』

ハロウィンタウンとネバーランドの鍵穴を封印したあと

8 4-2 ロビー

- ヘラクレスカップに挑戦する

入手 黄のトリニティ

9 4-2 ロビー

- トリニティマーク黄①を発動させて、鍵穴を封印する

BOSS ケルベロス

頭のいずれかをR1ボタンでロックオンして、ジャンプしながら『たたかう』によるコンボで攻撃していくのが基本。ただし、ケルベロスの頭はかなり高い位置にあるので、『たたかう』での攻撃が届かないことも少なくない。そこで、観客席のほうへ移動してケルベロスを誘いこみ、相手の頭が低い位置にあるときは地上からジャンプしてコンボで、高い位置にあるときは観客席の上のほうからファイア系の魔法で攻撃しよう。

なお、オリジナル版では、敵の頭だけでなく、胸や首にもこちらの攻撃が当たる。相手の左前脚の裏側に密着し、胸めがけて『たたかう』で攻撃すれば、かなり安全に戦うことができるのだ。



⬆地面から炎が噴き出す『闇の瘴気』は、走るか『ドッジロール』をくり返して、炎から逃げよう。

OLYMPUS COLISEUM サブゲーム『闘技大会』について

プレイするための条件

フィルからヒーローライセンスをもらったあとは、オリンポスコロシアムで『闘技大会』が開催されるようになる。大会には、予選と4種類（FM版は6種類）の本選があり、それぞれ右図の条件を満たすと参加できるのだ。基本的には、番号が大きいものほど勝ち抜くのが難しくなっていくが、大会の開催はかならずしも番号順ではない点に注意。

なお、オリンポスコロシアムの鍵穴を封印することだけが目的なら、ヘラクレスカップ以外の大会には参加しなくてもいい。しかし、各大会に優勝すれば、アビリティやアクセサリーなどが手に入るので、ぜひ挑戦してみよう。



⬅新たな大会が開催されるたびに、ワールドセレクト画面で、チップとデールがそのことを教えてくれる。



➡ゴールドマッチとプラチナマッチは、FM版でのみ開催。どちらもワンマッチだが、相手はかなり手ごわい。

闘技大会開催の流れ

大会	開催条件
予選	『タル壊し』をクリアしたのち、コロシアム前でハデスからエントリーチケットをもらうと参加できる

↓ ケルベロスを倒して、いったんグミシップに乗ったあと

大会	開催条件
本選❶ フィルカップ	トラヴァースタウンの鍵穴を封印すると開催される
本選❷ ペガサスカップ	モンストロでパラサイトケイジ（2回目）を倒すと開催される
本選❸ ヘラクレスカップ	ハロウィンタウンとネバーランドの鍵穴を封印すると開催される

↓ フィルカップ、ペガサスカップ、ヘラクレスカップの3大会が開催されたあと

大会	開催条件
本選❹ ハデスカップ	ホロウバスティオンの鍵穴を封印すると開催される
本選❺ ゴールドマッチ FM	本選❶～❹の「ふつうにチャレンジ」をすべてクリアすると開催される
本選❻ プラチナマッチ FM	ハデスカップと同じタイミングで開催される

基本ルール

予選、フィルカップ、ペガサスカップ、ヘラクレスカップ、ハデスカップは、チーム同士による勝ち抜き戦方式で、順位が低いチームから順番に戦っていく。相手チームを全滅させればソラたちの勝ちとなって、つぎの試合へ進めるが、ソラのHPがゼロになると負けとなる。大会に再挑戦するときは、最下位のチームとの対戦からやり直さなければならない（ハデスカップのみ、ソラたちが一度でも40位、30位、20位、10位になったことがあれば、それぞれの順位から再スタートが可能）。

一方、ゴールドマッチとプラチナマッチは、特定の相手との1試合のみで終了する。ただし、対戦相手はかなりの強敵なので、心して挑もう。

大会中の各試合には、右記のような特徴がある。連戦のうえにメニュー画面が開けないため、アイテムやアビリティの準備はしっかり行ないたい。

予選と本選で共通の特徴

- 途中でメニュー画面が開けず、セーブも行なえない
- ソラたちのHPとMPは直前の試合のものを引き継ぐ
- 召喚魔法を使用できない
- 倒した敵がプライズを落とさない

予選だけの特徴

- 決勝戦まで進むと二度と挑戦できなくなる
- ソラのHPがゼロになるとコンティニュー画面になる

本選だけの特徴

- 優勝したあとも何度でも挑戦できる
- ソラのHPがゼロになるとロビーへ移動させられる
- 各大会ごとに、4種類のルールで挑戦できる

手ごわい対戦相手の攻略法



レオン
LEON

ペガサスカップ1位
ハデスカップ20位

離れて待ち、レオンが剣を振りながらジャンプしたら、側面へまわりこむように走って、降下中の攻撃をかわす。そのあと、着地したレオンの側面や背後から、『たたかう』などで攻撃しよう。『ソニックレイヴ』を当ててレオンを気絶させたのちにダメージを与えるのも有効だ。

レオンはHPが残り40%以下になると、剣に闘気をこめて、光る長剣に変化させる。この最中はどんな攻撃を当てても1ずつしかダメージを与えられないため、もし攻撃するなら『たたかう』以外は使わないようにすること。また、レオンが剣に闘気をこめたあとも戦いかたは同じでいいが、光る長剣による攻撃は、闘気をこめる前よりも遠くまで届くうえ、ダメージも大きいので注意。



←レオンがジャンプしたのが見えたら、側面へ大きくまわりこみ、相手が着地したときに背後から攻撃を当てよう。



クラウド
CLOUD

予選決勝戦
ヘラクレスカップ4位
ハデスカップ20位

クラウドの目の前へ着地するようにジャンプし、相手が声を出したらすかさず『たたかう』で攻撃しよう。うまくクラウドの攻撃を弾き返したときは、直後に『たたかう』などでダメージを与えることが可能だ。このとき、コンボの最後の攻撃を出さずに『ラストアルカナム』を使えば、相手のHPをより多く減らせるので覚えておこう。

そのほか、クラウドの右手側のそばを通り過ぎるような感じで『ドッジロール』をくり返し、相手が攻撃を空振りしたときに背後から『たたかう』でのコンボなどで攻撃するという手もある。

なお、『超究武神覇斬』をくり出しているときのクラウドにはダメージを与えられないので、『ドッジロール』で逃げるなどしてやり過ごすこと。



←『ソニックレイヴ』を当てると、クラウドは気絶する。そのスキを逃さず『たたかう』や特殊技でダメージを与えたい。



ユフィ
YUFFIE

ペガサスカップ1位
ハデスカップ44位

ユフィが投げてくる手裏剣を弾き返して当てるか『ソニックレイヴ』を当てて、相手が気絶したら『たたかう』などで攻撃するのが基本。ただし、ユフィが気絶する確率は、ペガサスカップだとほぼ100%だが、ハデスカップだとかなり低い。そこで、ハデスカップで戦うときは、手裏剣を弾き返しながら接近し、『たたかう』や特殊技で攻撃したほうが無難だろう。手裏剣を弾き返すのがうまくできないなら、ユフィが地上から投げてきたときはジャンプで、空中から投げてきたときは『ドッジロール』でかわしつつ近づくといい。

なお、巨大手裏剣はダメージが大きいうえに弾き返せない。相手が投げてから約10秒後に巨大手裏剣は消えるので、それまで逃げまわること。



←投げてきた手裏剣を『リフレクトガード』または『たたかう』で弾き返して当てれば、ユフィを気絶させることが可能。



ヘラクレス
HERCULES

ヘラクレスカップ1位

金色の光を身にまとっているときは、ソラの攻撃がいっさい通用しない。しかし、タルを投げて当てれば、ダメージを与えつつ光を消せる。タルをR1ボタンでロックオンして持ち上げたあと、ヘラクレスにロックオンし直してから投げると当てやすい。タルに当たった相手は、気絶することもある。

光が消えているときは、ヘラクレスの技を回避しながら、『たたかう』や特殊技でダメージを与えていこう。相手の『パンチ』『頭突き突進』『回転剣技』を弾き返して、ヘラクレスが無防備となったときが攻撃のチャンスだ。なお、ヘラクレスは、周囲に光を放出する『エナジーバースト』や、ジャンプ後に床をたたいて衝撃波を起こす『起爆アタック』を使うと、直後にふたたび光をまとう。



←ヘラクレスが金色の光を身にまとっているときは、タルを投げ当てよう。タルはなくなっても、新たなものがすぐ現れる。

ハデス HADES

ハデスカップ10位

ハデスには、頭の炎の色が青いときと赤いときがあり、それぞれで使う攻撃が異なる。ふだんの炎の色は青だが、ソラたちの攻撃がハデスに何度か当たると、頭の炎を赤くして、左右に炎を出しながら回転する『全身炎』を使う。そのあと一定時間が過ぎたら、ふたたび頭の炎を青にもどすのだ。

頭の炎が青い場合は、ハデスが両手から炎を出しているあいだは逃げまわり、そうでないときは近づいて攻撃しよう。一方、頭の炎が赤い場合は、遠くにいると火の玉を投げてくるが、それを『エアロガ』のバリアや『リフレクトガード』で弾き返して当てるとハデスは気絶するので、そのスキに『たたかう』などで攻撃すればOK。なお、『全身炎』を使っているときのハデスにはダメージを与えられないため、下の写真の方法で炎をかわそう。



⬅『全身炎』を回避するには、敵のすぐそばを炎の回転に合わせて走るか、『ドッジロール』で炎の下をくぐるといい。

ロックタイタン ROCK TITAN

ハデスカップ1位

敵が立っているときにこちらの攻撃が当たるのは、両脚と左右の頭だけ。頭には攻撃を当てづらいので、ジャンプしながらの『たたかう』や『ラストアルカナム』などで脚を攻撃するといい。『エアロラ』または『エアロガ』を使ったうえで、側面から脚を攻撃すると、バリアによる攻撃も当たりやすいため、効率よくダメージを与えていける。

ある程度ダメージを与えると、ロックタイタンは気絶して後方に倒れこむ。このときはこちらの攻撃が頭にしか当たらないので、ロックタイタンのつま先からジャンプでのぼっていき、ふたつの頭のあいだに立って、どちらかの頭を『たたかう』や特殊技で攻撃しよう。なお、一定時間が過ぎて相手が立ち上がったあとも、下に落とされるまではロックタイタンの頭のそばで攻撃をつづけること。



⬅ロックタイタンは最初に左脚で『足踏み衝撃波』を使ってくることが多いので、まずは右脚に狙いを定めておこう。

FM アイスタイタン ICE TITAN

ゴールドマッチ

アイスタイタンはブリザド系の攻撃しか使ってこない。セイクリッドやブリザガンリストなど、ブリザド系のダメージを軽減できるアクセサリーを装備しておこう。また、こちらがエアロ系の魔法を使うと、アイスタイタンは弾き返しができない氷の弾を撃ってくるようになるので、このバトルではエアロ系の魔法を使わないようにしたい。

こちらの攻撃はアイスタイタンの頭にしか当たらないため、観客席の上のほうで待ち、敵が撃ってきた氷の弾を『リフレクトガード』で弾き返してダメージを与えていくのが戦いかたの基本となる。アイスタイタンが気絶して頭を下げたら、近づいて『たたかう』によるコンボなどで攻撃しよう。



⬅HPが減っているときのアイスタイタンは、気絶している時間が短い。すばやく近づいて攻撃を仕掛けること。

FM セフィロス SEPHIROTH

プラチナマッチ

こちらが攻撃を仕掛けるチャンスは、セフィロスが『ファイガウォール』を使ってきたとき。炎の柱が消えた直後に『スライドダッシュ』で敵に近づけば、『たたかう』によるコンボを当てることができるのだ。セフィロスは、『高速なぎ払い』や『ステップなぎ払い』を4回使うか、こちらの攻撃を受けてのけぞったあとに『ファイガウォール』を使うので、『ドッジロール』で『高速なぎ払い』などをかわしつづけて『ファイガウォール』を誘うといい。

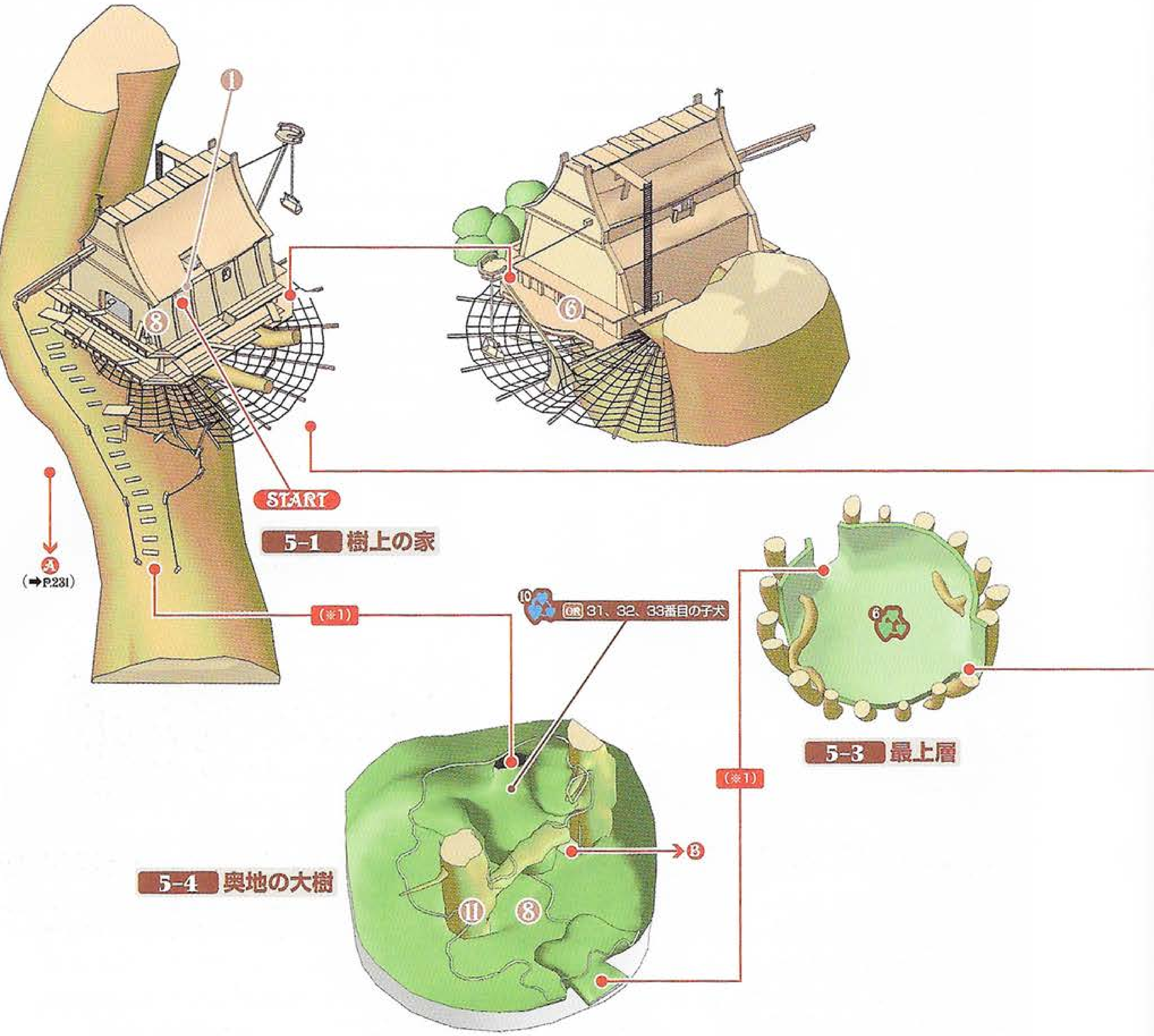
セフィロスはHPがある程度減ってくると、ソラのHPを1に、MPをゼロにする『心無い天使』を使ってくるようになる。敵が攻撃モーションに入ったら、ソラの頭上に天使の輪が出現する前にセフィロスを攻撃して、使用を中断させよう。こちらの攻撃が間に合わないようなら、HPとMPが減る一瞬前に回復用のアイテムを使えば、ダメージを受けた直後にアイテムの効果で回復できる。



⬅セフィロスの全身が青白く光ったら、直後に『スーパーノヴァ』がくる。敵の背後へ移動して、最後の爆発を回避しよう。

ディープジャングル

Deep Jungle



クリアまでの手順

1 5-1 樹上の家
- ドナルドとグーフィーが仲間からはずれる
- サボーに襲われたところをターザンに助けられる
- ターザンが仲間に加わる

バトル サボー

❷と❸は順不同

2 5-9 テント
- ジェーンとクレイトンに会う
- ドナルドとグーフィーが仲間に加わる

入手 プロテスグミ

3 5-8 キャンプ
- スライドを集める

入手 スライド1、スライド2、スライド3、スライド4、スライド5、スライド6

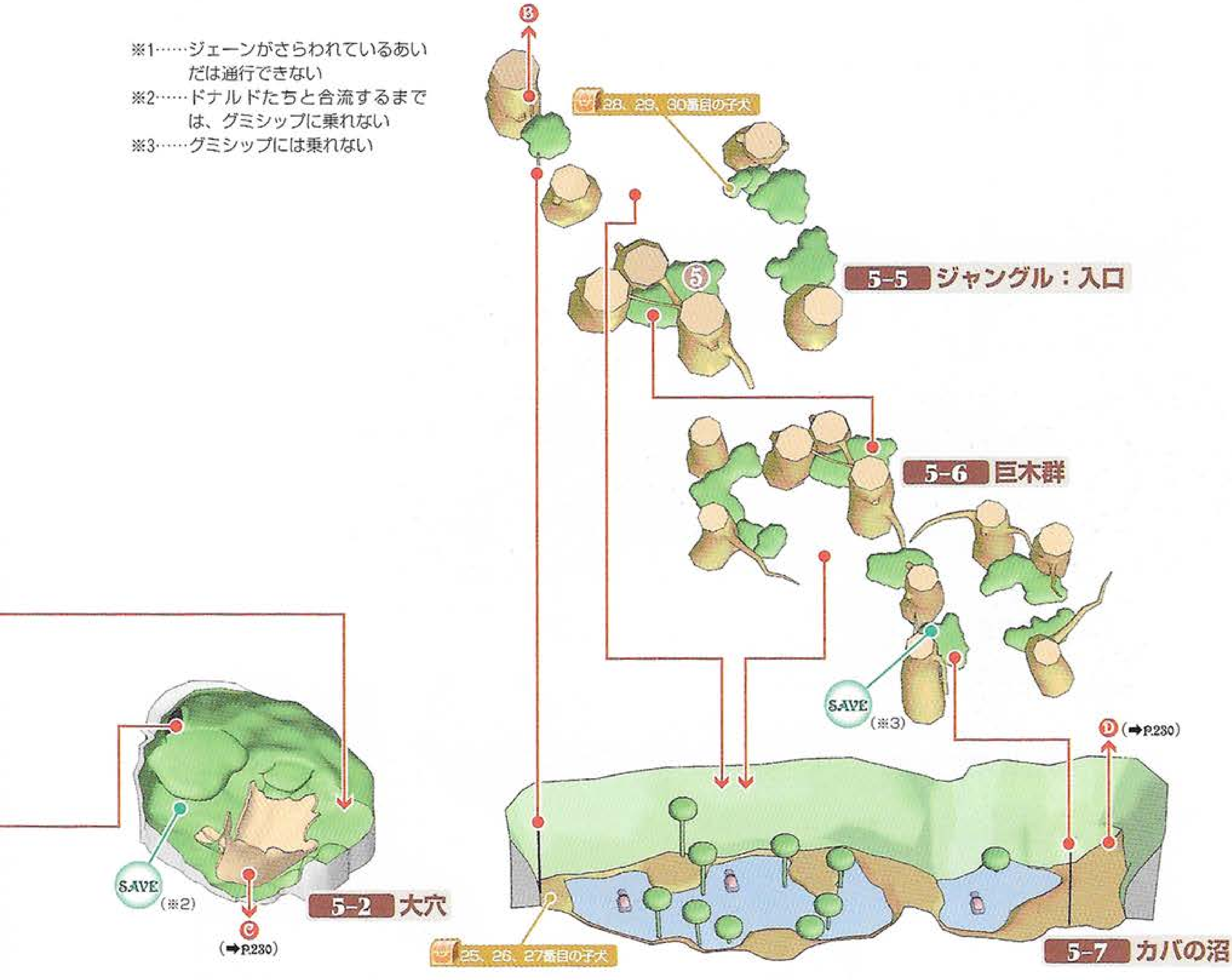
4 5-9 テント
- スライドを映してターザンに見せる

5 5-5 ジャングル：入口
- カーチャックに会う

6 5-1 樹上の家
- タークを撃とうとするクレイトンを止める

7 5-9 テント
- ジェーンとクレイトンの会話を聞く

※1……ジェーンがさらわれているあいだは通行できない
※2……ドナルドたちと合流するまでは、グミシップに乗れない
※3……グミシップには乗れない



クリアまでの手順

8 5-1 樹上の家 / 5-4 奥地の大樹 / 5-8 キャンプ / 5-10 竹やぶ / 5-11 岩壁

- ハートレスに襲われているゴリラたちを助ける

入手 プロテスグミ、シェルグミ、エアロガグミ、ファイアグミ、エアロガグミ

上記の5ヵ所は、どんな順番で訪れてもいい。なお、5-8 でゴリラが襲われているところを見たあとなら、ジェーンからゴリラが襲われている場所について教えてもらえる。

9 5-9 テント

- すべてのゴリラを助けたあと、いったんもどる

10 5-10 竹やぶ

- サボーに襲われる

バトル サボー
入手 ホワイトファング

11 5-4 奥地の大樹

- 黒い大きな実を壊して、さらわれたジェーンを助ける

バトル パワーワイルド

パワーワイルドは無限に出現するので、無視しておいてかまわない。中央の太い木についている黒い大きな実を壊すことを優先しよう。

12 5-11 岩壁

- ゴリラの群れを狙うクレイトンと戦う
- カーチャックに認められて"ターザンのイエ"に向かう

バトル クレイトン+パワーワイルド
バトル クレイトン+ステルススニーク
入手 癒しの力

クレイトン+パワーワイルド戦とクレイトン+ステルススニーク戦は連続で行なうことになる。事前にアクセサリーやアイテムの準備をしておきたい。

13 5-13 こころの洞窟

- 鍵穴を封印する

入手 ナビグミのかけら

14 5-9 テント

- ターザンから、友情の証の品を受け取る

入手 ネイティブワーク+赤のトリニティ



※4……ジェーンがクレイトンを問いつめた直後と、すべてのゴリラを助けた直後はグミシップに乗れない

クリアまでの手順

BOSS クレイトン+パワーワイルド

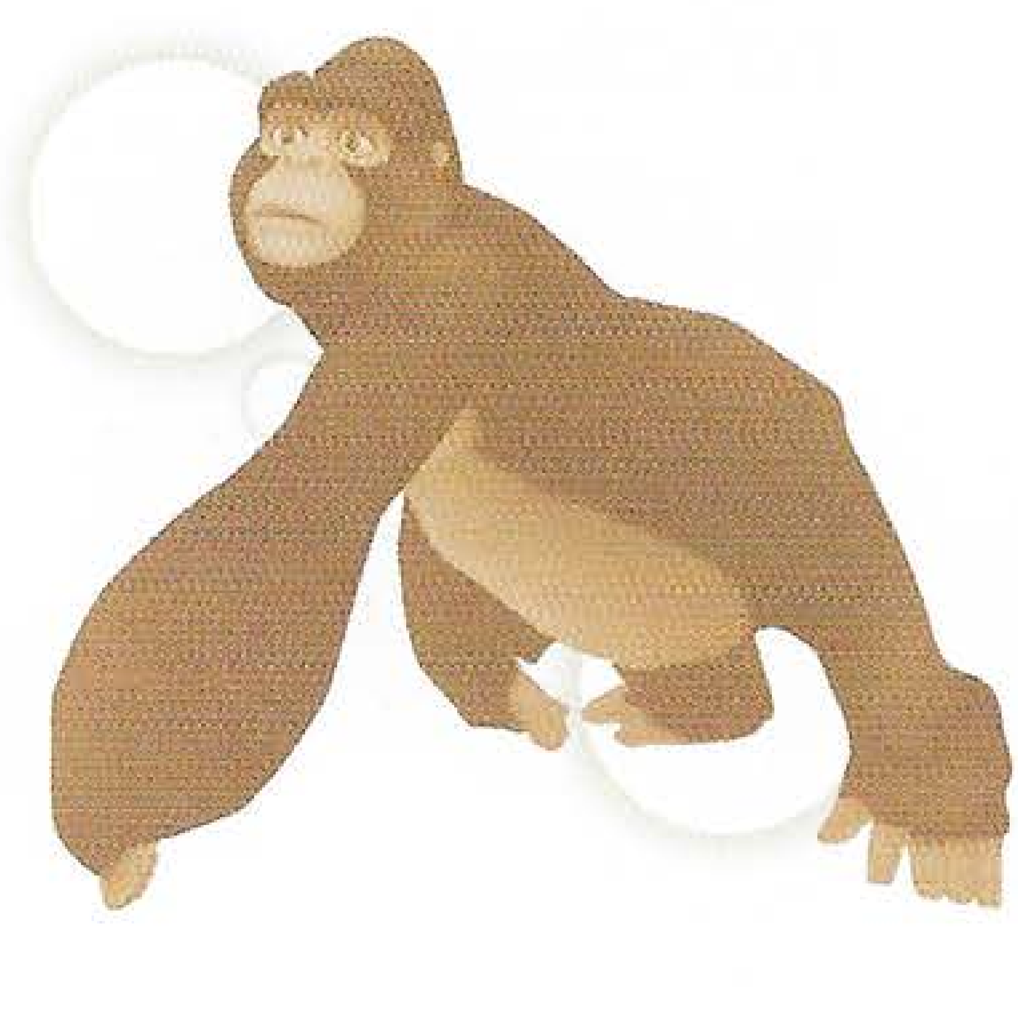
このバトルは、クレイトンのHPを残り70%以下にしてからソラの攻撃を当てると終了し、そのままクレイトン+ステルススニークとのバトルに移行する。パワーワイルドにはかまわずにクレイトンだけを攻撃して、早くバトルを終わらせよう。

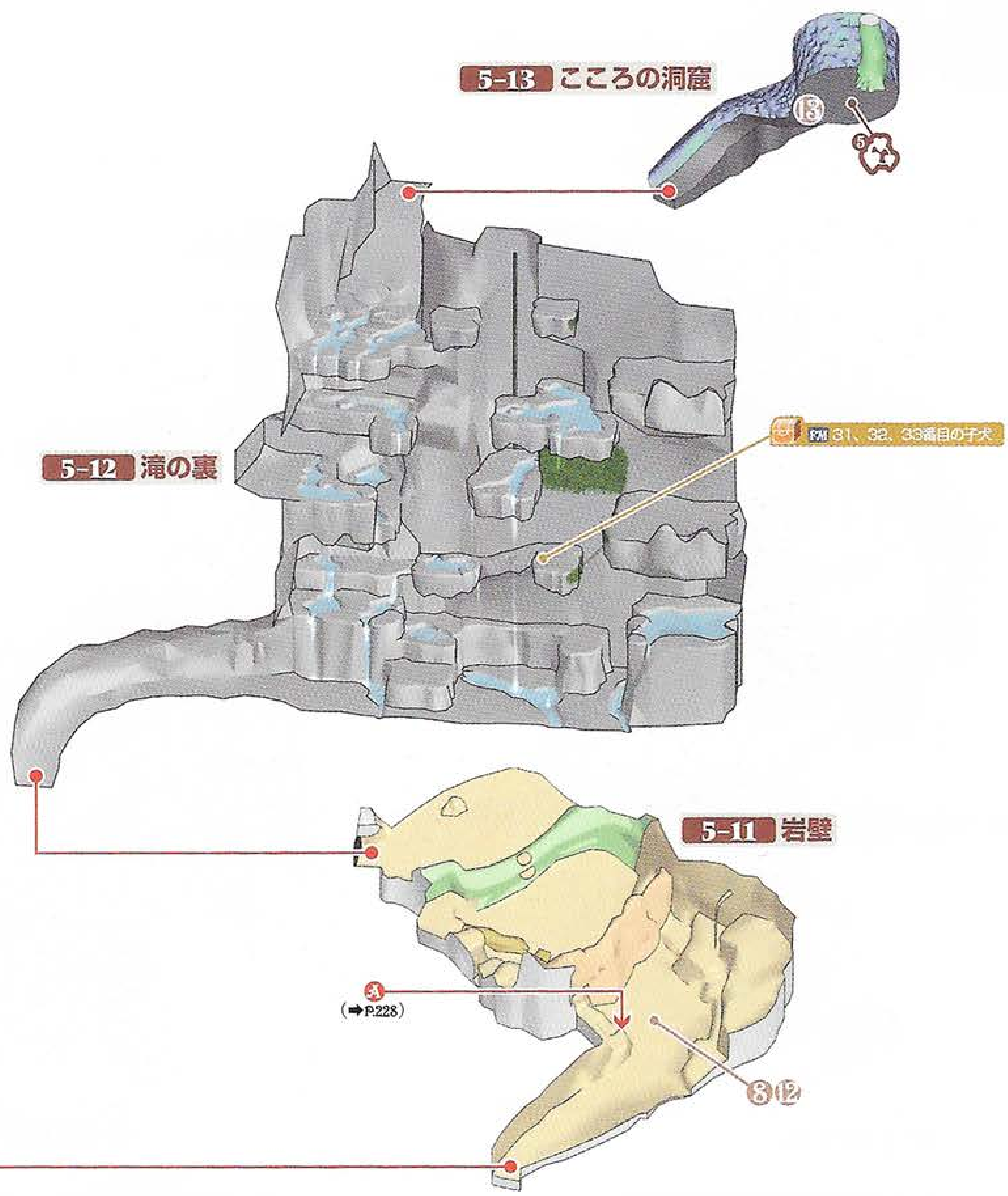


⬆ショットガンによる攻撃を『ドッジロール』で避けつつ近づき、『たたかう』などで攻撃しよう。



⬆クレイトンが『ポーション』を使ったときも、すぐに何かしらの攻撃を当てればHPを回復されずにすむ。





クリアまでの手順

BOSS クレイトン＋ステルススニーク

バトル自体は、クレイトンのHPをゼロにすれば勝利となる。ただし、ステルススニークを先に倒すと、そのぶんのプライズや経験値が得られるので、クレイトンを倒すのはあとにしよう。最初のうちはステルススニークが透明になっているが、R1ボタンでロックオンすれば問題ない。

クレイトンが上に乗っていないときのステルススニークは『チャージビーム』を使用する。敵から離れていると危険なので、急いで近づくこと。一方、クレイトンがステルススニークに乗っている状態だと、クレイトンが『ポーション』でステルススニークのHPを回復することがある。ステルススニークに『たたかう』でのコンボを何度も当てて、早めにクレイトンを下に降ろしてしまいたい。



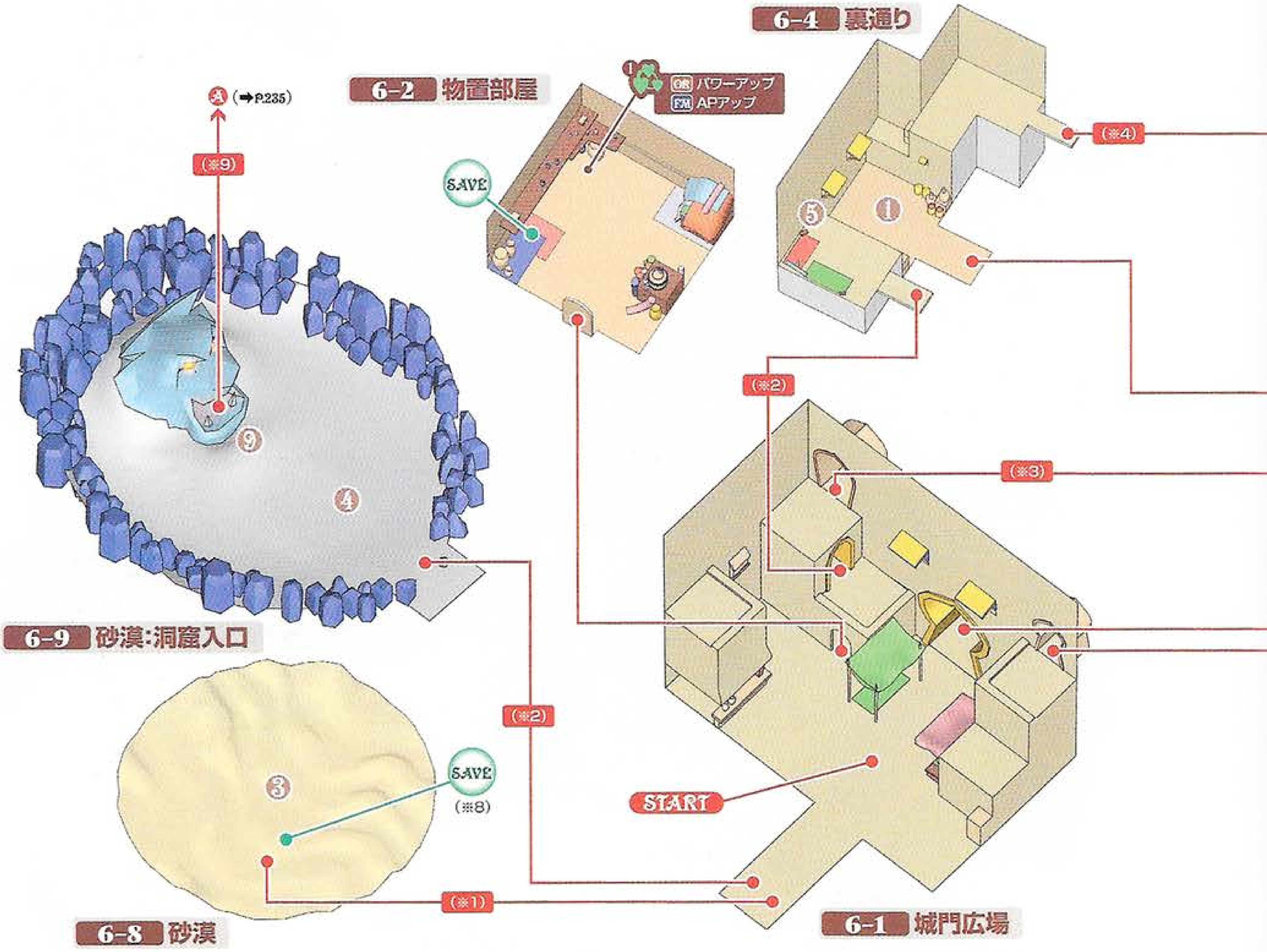
⬅ステルススニークは最初は透明だが、攻撃を当てることは可能。ロックオンすれば、位置も簡単にわかる。



⬅ダメージをある程度与えると、ステルススニークはその場に力なく倒れこみ、しばらくのあいだ気絶する。

アグラバー

Agrabah



クリアまでの手順

❶と❷は順不同

1 6-4 裏通り
- ジャスミンをジャファーから逃がす

2 6-5 アラジンの家
- タンスを動かして、じゅうたんを助ける

3 6-8 砂漠
- じゅうたんに乗って 6-9 へ向かう

4 6-9 砂漠：洞窟入口
- バンディットを追い払ってアラジンを助ける
- アラジンが仲間に加わる

バトル バンディット

5 6-4 裏通り
- 6-3 へ通じる通路の鍵を解除する

❻と❼は順不同

6 6-5 アラジンの家
- アラジンに事情を説明する

7 6-6 バザール
- 6-7 へ通じる通路の鍵を解除する

8 6-7 王宮前
- ジャスミンを救うためにポットセンティピードと戦う

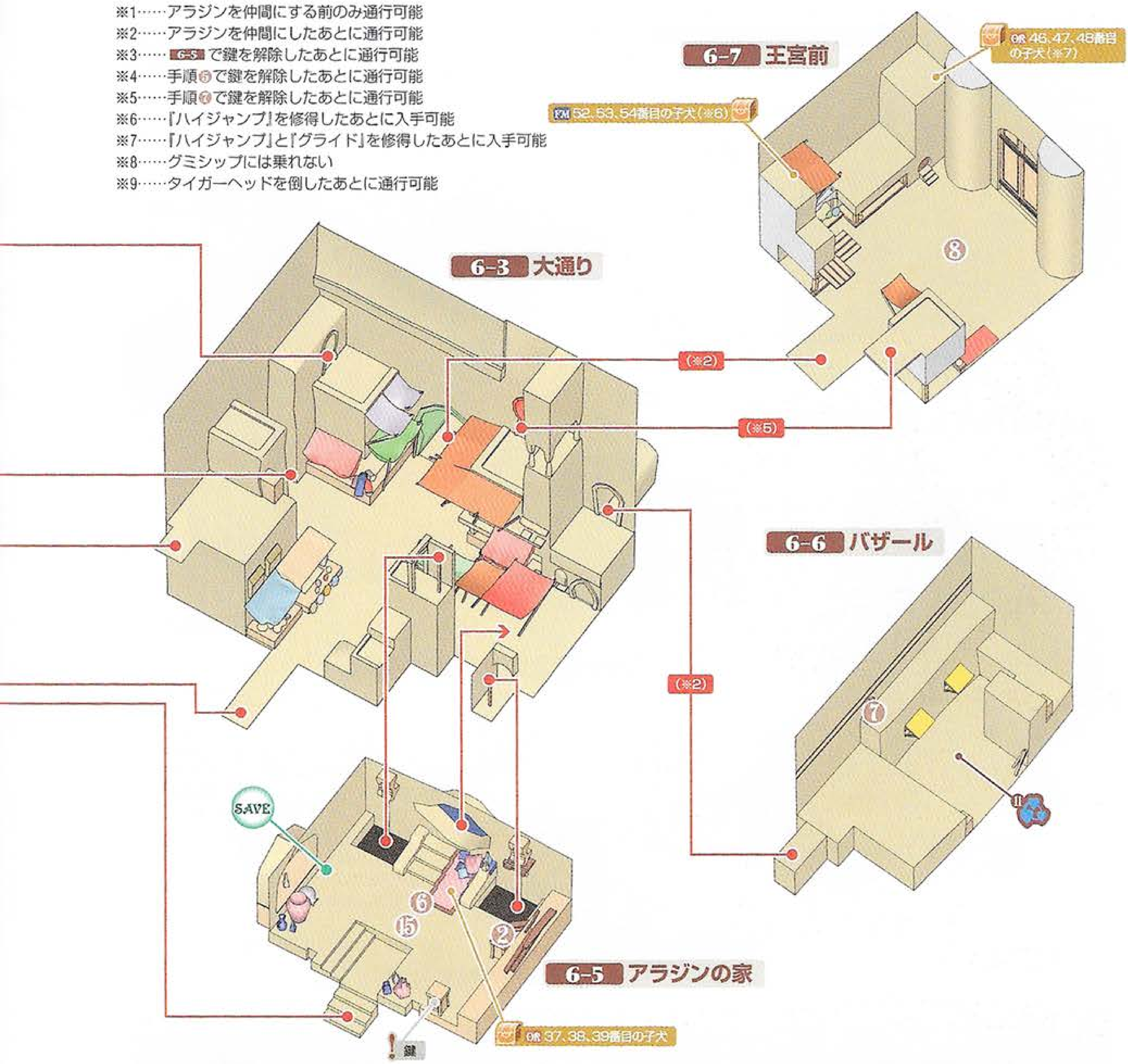
バトル ポットセンティピード＋ポットスパイダー

入手 オーバーレイ

9 6-9 砂漠：洞窟入口
- タイガーヘッドの両目を攻撃して、ハートレスの支配から解放する

バトル タイガーヘッド

※1……アラジンを仲間にする前のみ通行可能
※2……アラジンを仲間にしたあとに通行可能
※3……6-5で鍵を解除したあとに通行可能
※4……手順⑤で鍵を解除したあとに通行可能
※5……手順⑦で鍵を解除したあとに通行可能
※6……『ハイジャンプ』を修得したあとに入手可能
※7……『ハイジャンプ』と『グライド』を修得したあとに入手可能
※8……グミシップには乗れない
※9……タイガーヘッドを倒したあとに通行可能



クリアまでの手順

⑩ 6-16 隠された部屋
●石柱を破壊する

石柱を壊すときは、近くの岸からジャンプして『たたかう』を当てるか、ファイア系の魔法を使おう。

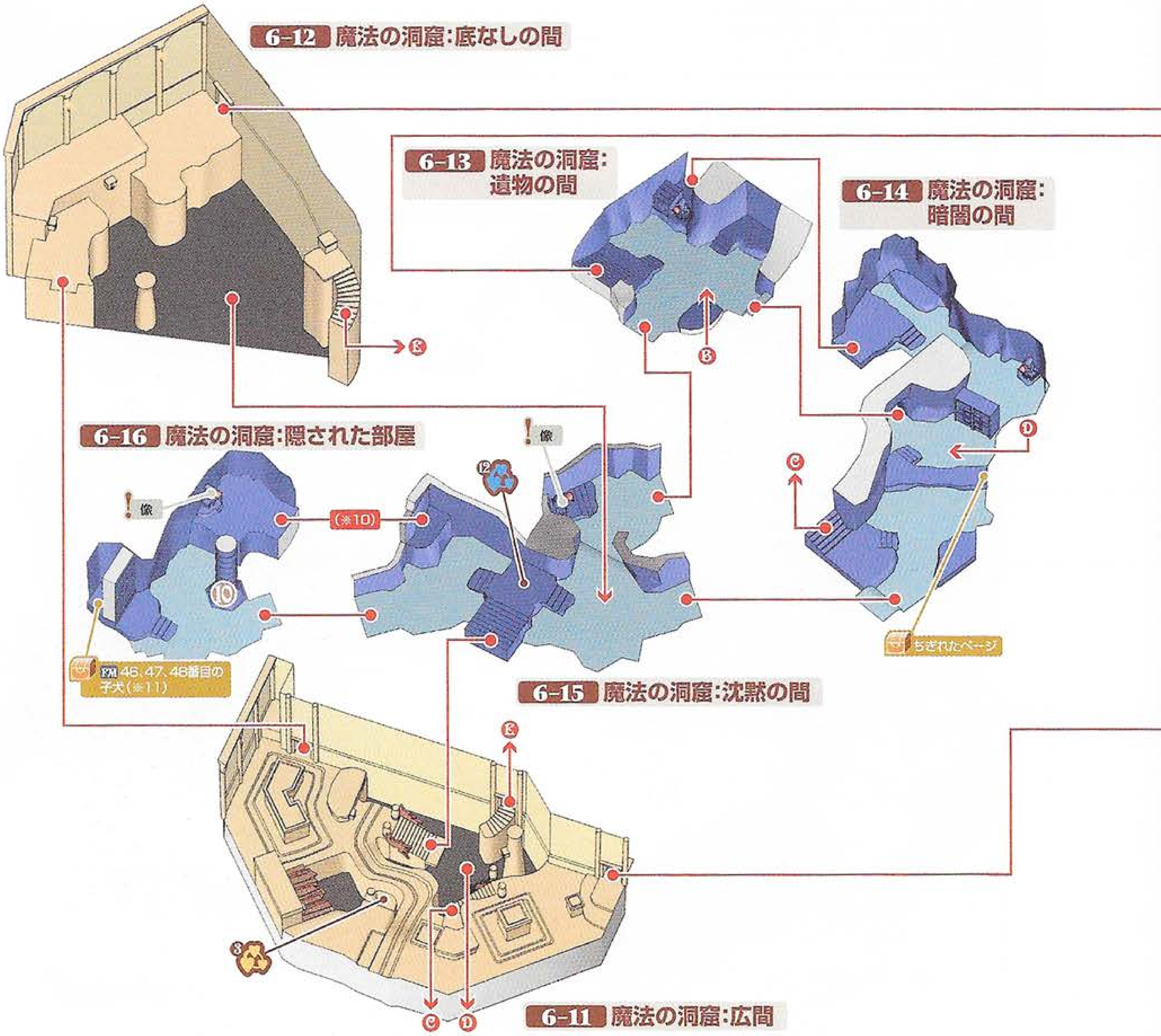
⑪ 6-18 ランプの間
●ジャファーと戦う
バトル ジャファー(1回目)+ジーニー
入手 氷の力

⑫ 6-18 ランプの間
●倒れているジャスミンに駆け寄る

BOSS ジャファー(1回目)+ジーニー

基本的には、R1ボタンでロックオンしてジャファーの位置を見失わないようにしながら、追いかけて『たたかう』で攻撃すればいい。しかし、ジャファーは同じ場所にとどまっていることが少ないので、一度に大量のダメージを与えるのが難しい。バトルがはじまったら右の写真の方法で攻撃して、最初のうちにできるかぎりダメージを与えておくと、そのぶん倒すのがラクになるはずだ。なお、一緒に襲ってくるジーニーにはこちらの攻撃がいっさい通じないため、無視しておいてかまわない。


⬆敵の正面から足場にのぼったあと、鍵穴のほうへ押しこむようにしつつ『たたかう』で攻撃。



クリアまでの手順

13 6-19 最深部

- ジャファーを倒し、ランプに封じこめる

バトル ジャファー(2回目)

入手 炎の力+アンセムレポート0

14 6-18 ランプの間

- 鍵穴を封印する
- じゅうたんに乗って、魔法の洞窟から脱出する

15 6-5 アラジンの家

- アラジンが仲間からはずれる

習得 召喚魔法「ジーニー」

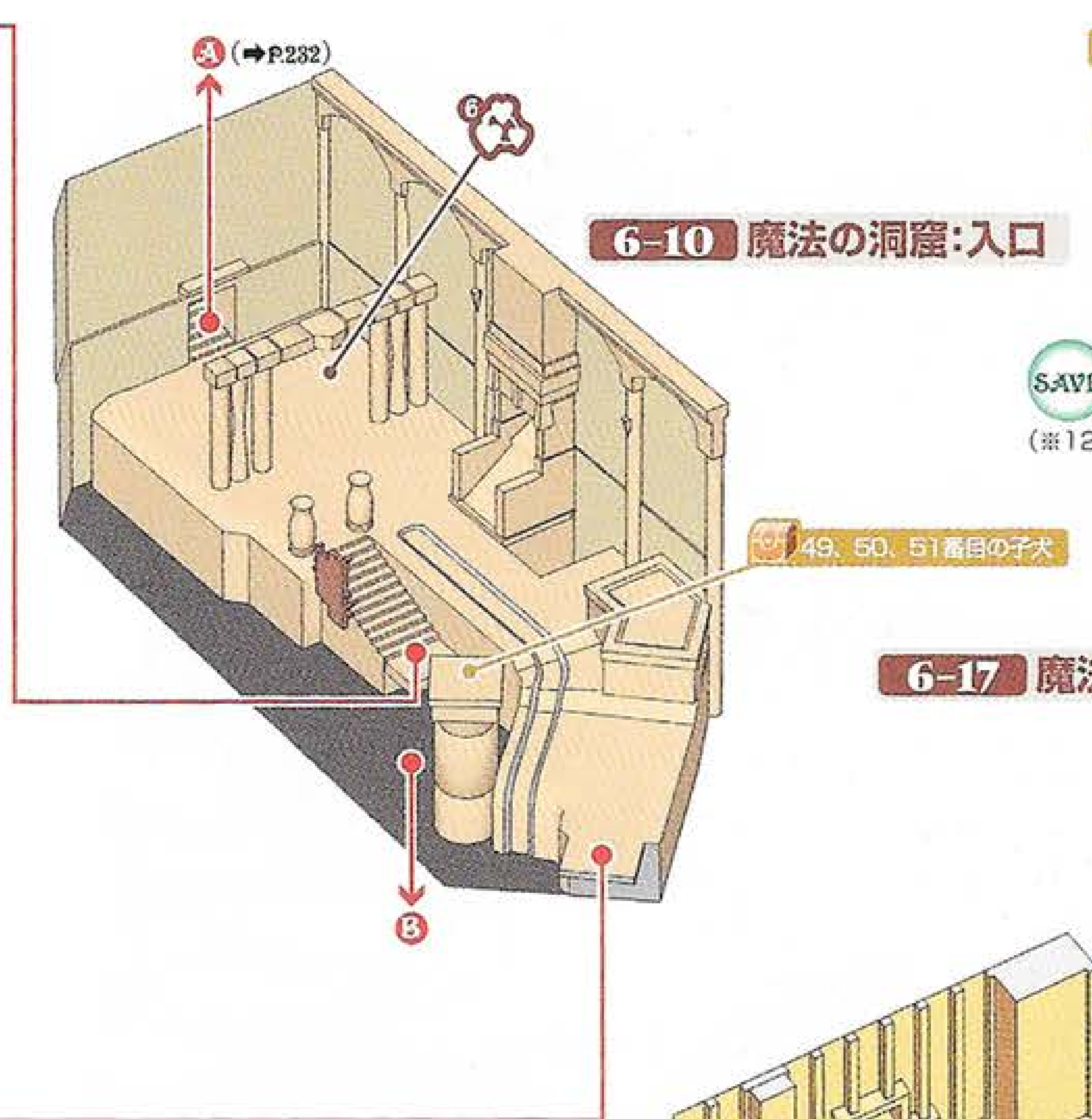
入手 緑のトリニティ+デザイアーランプ

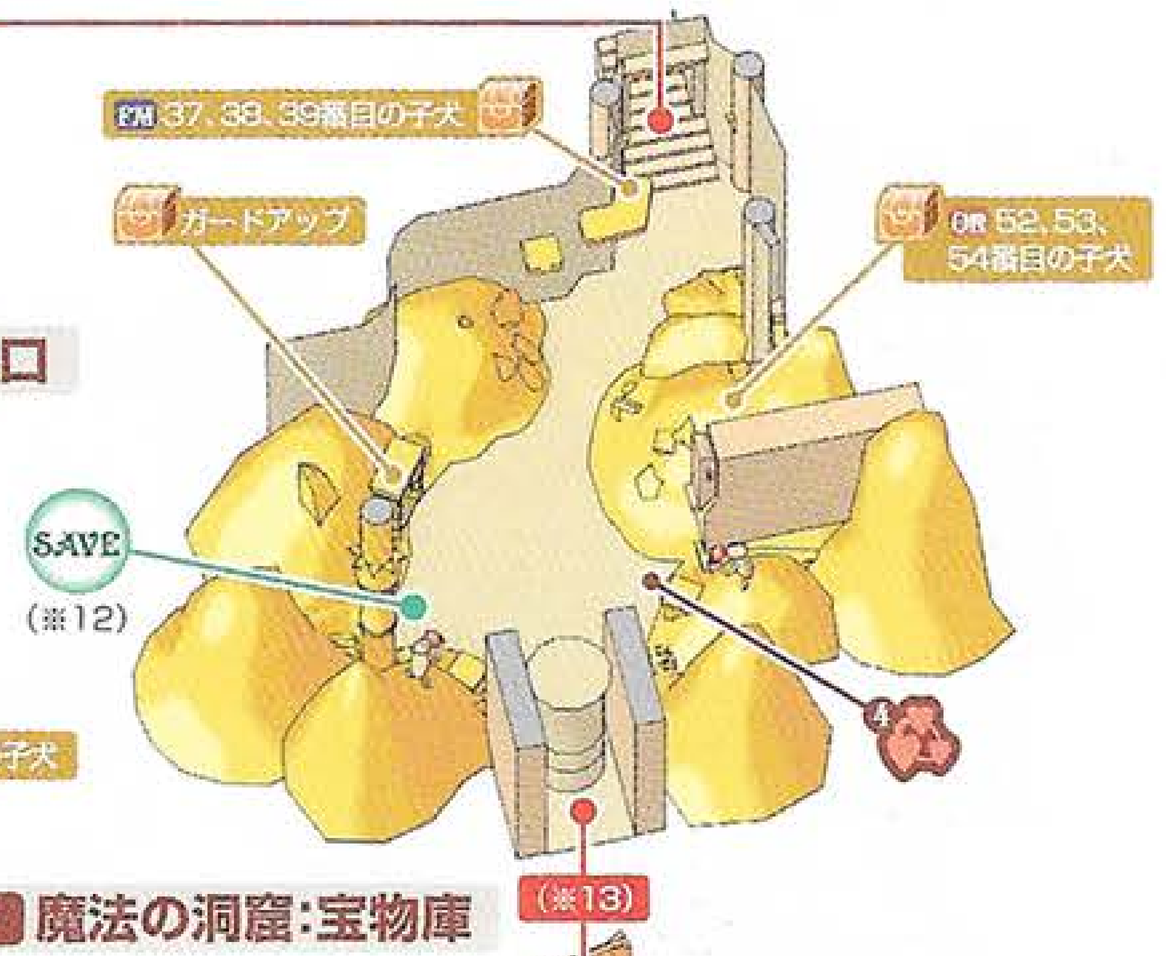
BOSS ジャファー(2回目)

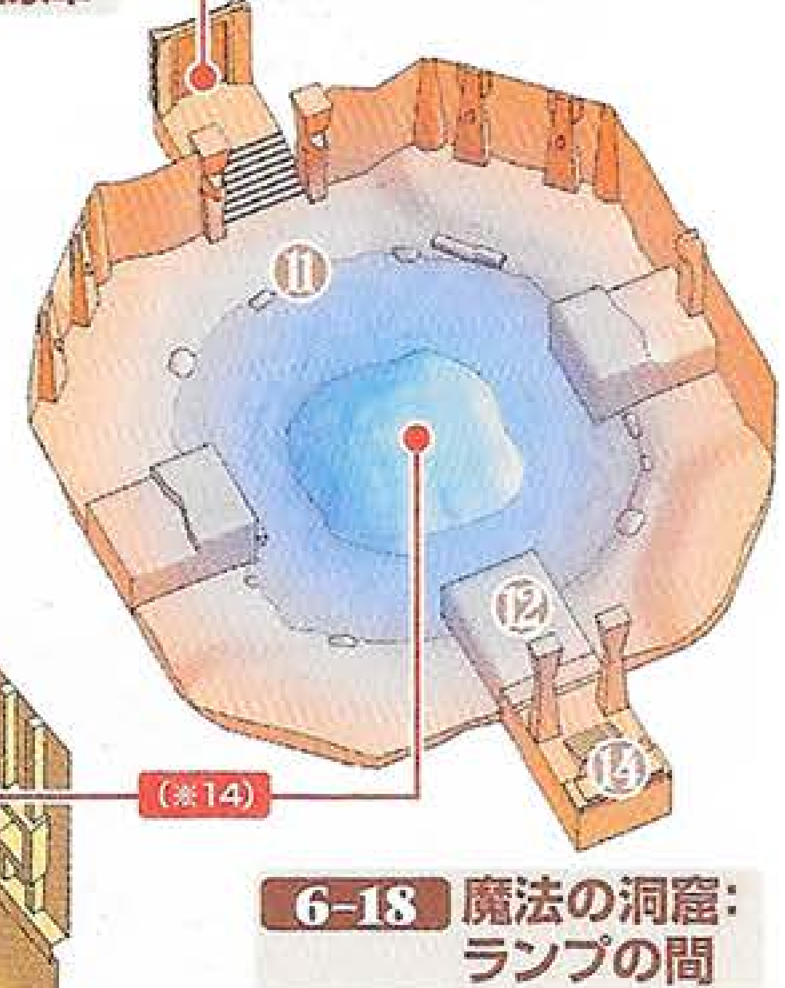
このバトルでは、周囲を飛びまわっているオウムのイアーゴが持つランプを攻撃したときにも、ジャファーにダメージを与えることができる。ジャファーとランプのどちらを攻撃してもいいが、ランプやイアーゴはこちらに何もしてこないため、ランプを攻撃していくほうがオススメ。足場の端には見えない壁があり、溶岩に落ちる心配はないので、積極的に『たたかう』でのコンボを仕掛けていこう。なお、ランプには魔法がいっさい通用しない。もし魔法で攻撃したいなら、ジャファーを狙うこと。ジャファーは溶岩の上にいるのでファイア系の魔法は効かないように思えるが、ふつうにダメージを与えられる。

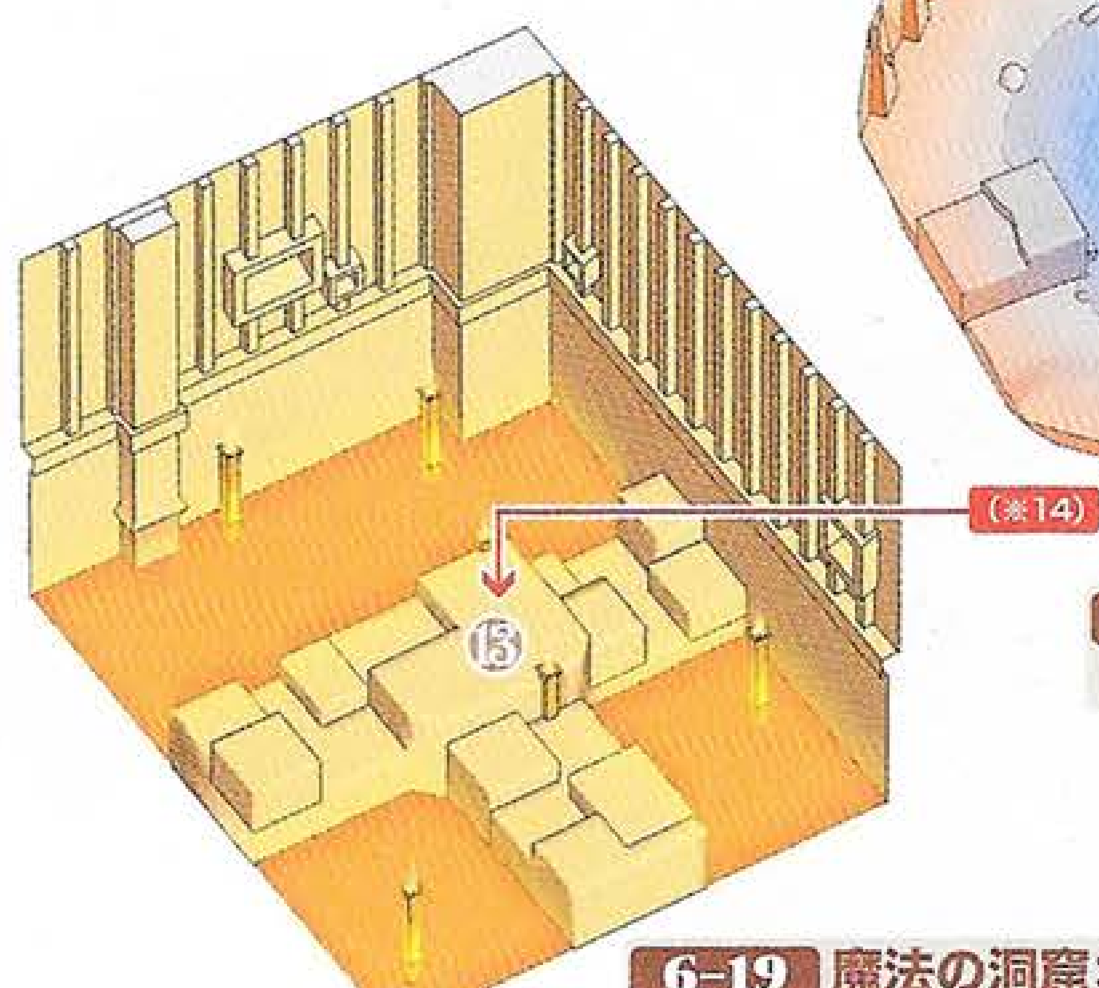


⬆ジャファーは遠くから『溶岩投げ』を多用してくるが、逃げるように走れば、まず当たらない。









※10……6-15で像に触れるか、6-16側から訪れて扉を開けたあとに通行可能
※11……6-11でトリニティマーク黄③を発動させたあとか、『ハイジャンプ』または『グライド』を入手したあとに、6-16で像に触れて扉を開けば入手可能
※12……手順⑩で石柱を破壊してから鍵穴を封印するまでのあいだのみ出現。グミシップには乗れない
※13……手順⑩で石柱を破壊したあとに通行可能
※14……手順⑫でジャスミンに駆け寄ってから、ジャファー(2回目)を倒すまでのあいだのみ通行可能

クリアまでの手順

BOSS FM カート・ジーサ(出現条件はP.214を参照)

ふだんは、ソラたちの魔法を封じる「サイレス形態」と、魔法以外の攻撃を無効化する「リフレクトバリア形態」のどちらかになっている。特定の攻撃を当てて魔法球やリフレクトバリアのHPをゼロにすると、カート・ジーサは倒れこんで『かみつき』だけを使うようになるが、このときのみ頭部を攻撃して本体にダメージを与えることができるのだ。敵は倒れこんでから一定時間がたつと、もう一方の形態に変化して行動を再開するので、ふたたび魔法球やリフレクトバリアに攻撃を当てるところからくり返そう。サイレス形態とリフレクトバリア形態への対処法は、下の写真を参照。



サイレス形態

⬅『たたかう』や特殊技を使って、カート・ジーサが持っている魔法球を攻撃する。敵の攻撃は、基本的に『ドッジロール』で避けよう。



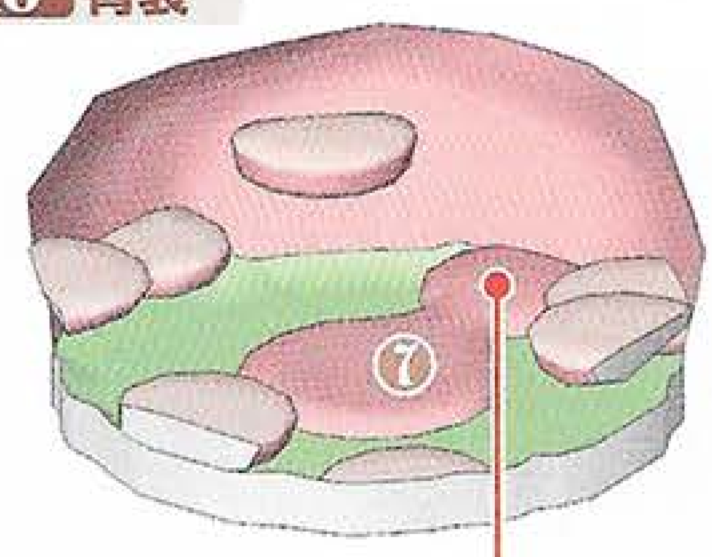
リフレクトバリア形態

⬅魔法でリフレクトバリアを攻撃する。MPが足りなくなったら、リフレクトバリアを『たたかう』で攻撃し、MPボールを出させるといい。

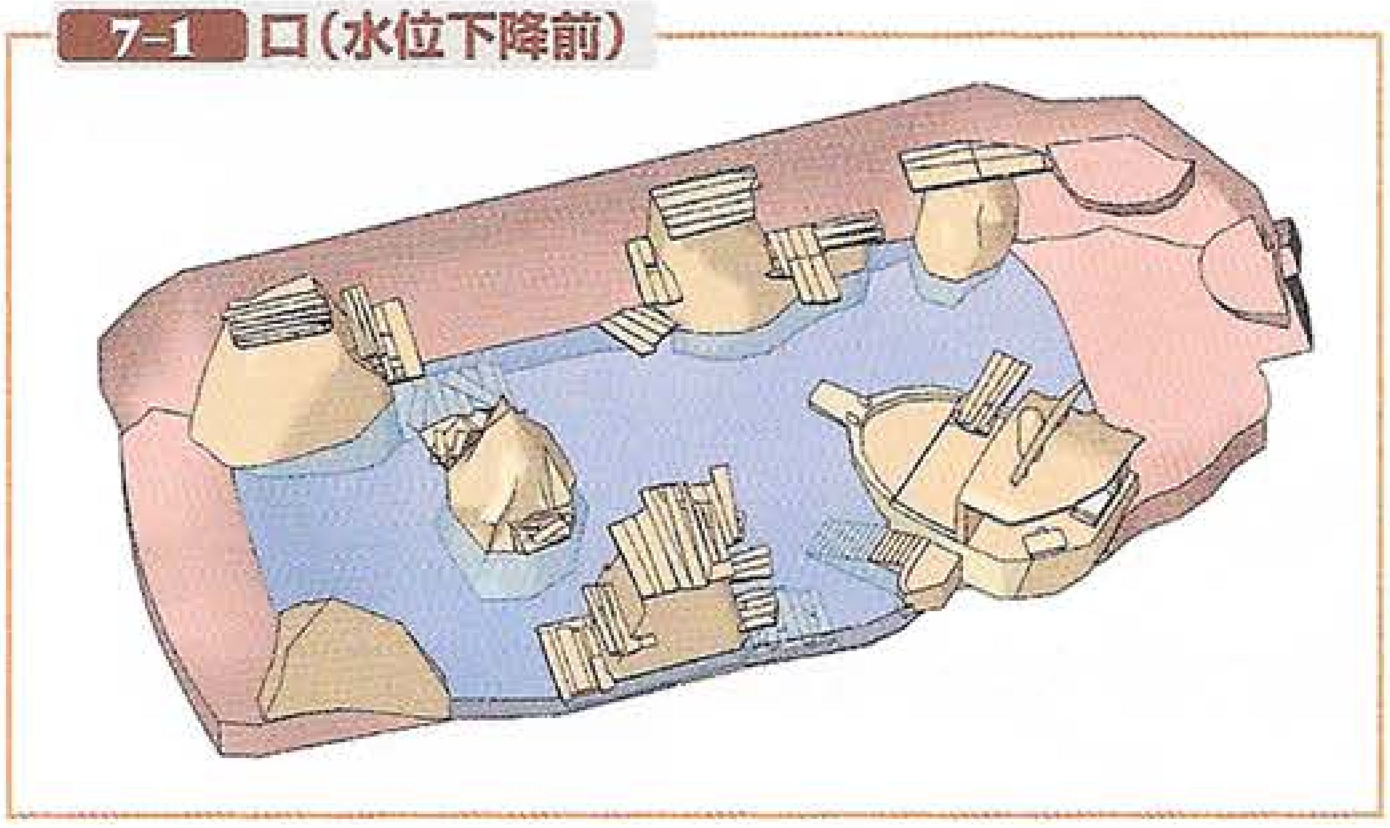
Monstro

モンストロ

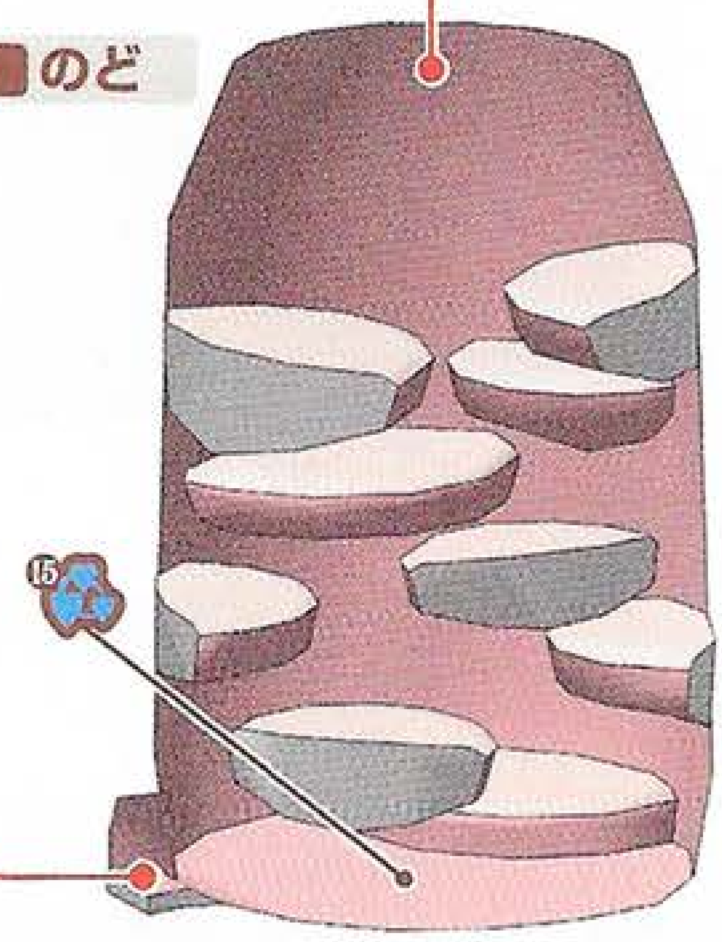
7-10 胃袋



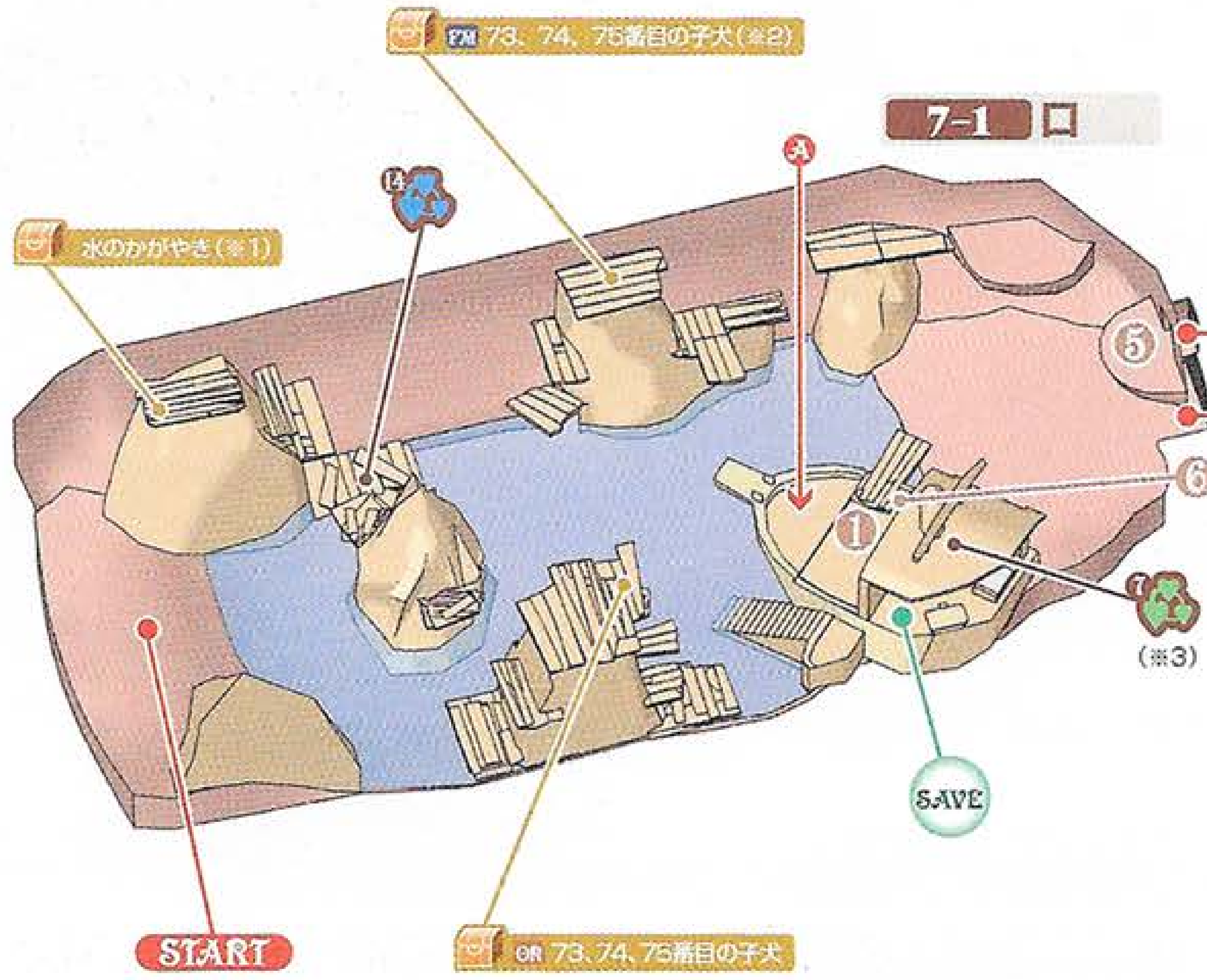
7-1 口（水位下降前）



7-9 のど



7-1 口



※1……水位が下がったあとに入手可能
※2……『ハイジャンプ』または『グライド』を修得したあとに入手可能
※3……『ハイジャンプ』または『グライド』を修得したあとに発動できる
※4……グミシップには乗れない
※5……パラサイトケイジ（1回目）を倒したあとに、穴を調べると通行可能
※6……7-10から移動するときは、穴を調べると通行可能

クリアまでの手順

1 7-1 口
- ピノキオを追いかけていった先でゼペットと出会う

2 7-2 腹部1
- ピノキオがリクに連れていかれる

3 7-5 腹部4
- リクに追いつく

4 7-8 腸
- ハートレスにつかまったピノキオを救出する

バトル パラサイトケイジ（1回目）
修得 召喚MPアップ（グーフィー用）

5 7-1 口
- リクにピノキオをさらわれる

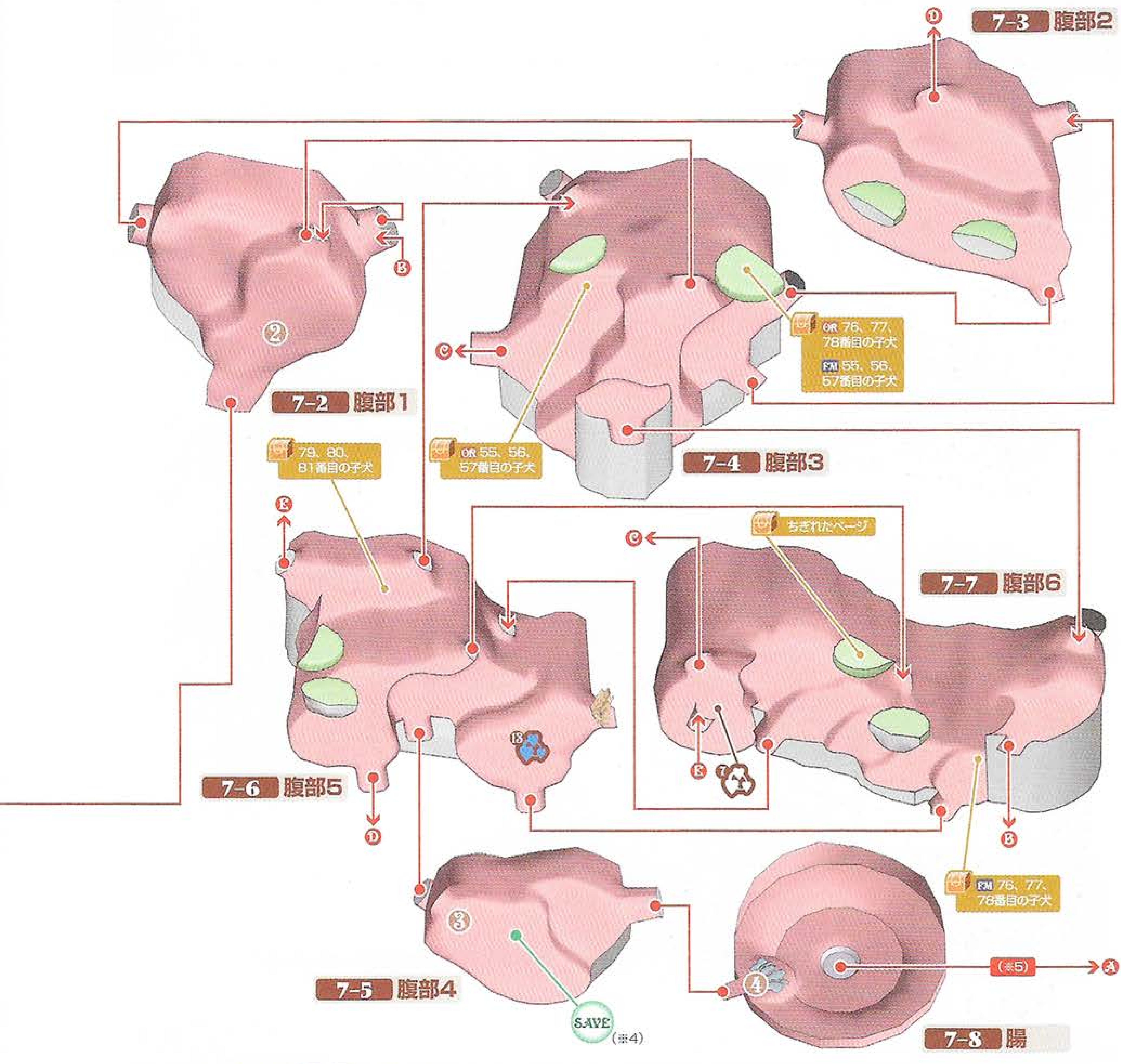
6 7-1 口
- 宝箱を開けて『ハイジャンプ』を手に入れる

修得 共有アビリティ『ハイジャンプ』

『ハイジャンプ』を修得したあとなら、船首の先端にある板から足場へジャンプして、7-9のどへ通じる穴に入れるようになる。

7 7-10 胃袋
- ピノキオを救出する

バトル パラサイトケイジ（2回目）
入手 時の力



クリアまでの手順

BOSS パラサイトケイジ

1回目も2回目も、近づいて真横から攻撃していこう。ただし2回目の場合は、その場で立ったまま『たたかう』で攻撃しつづけていると、自動的に高くジャンプして、敵の攻撃に当たってしまうことがある。それを防ぐため、小さくジャンプしながら攻撃するのが望ましい。

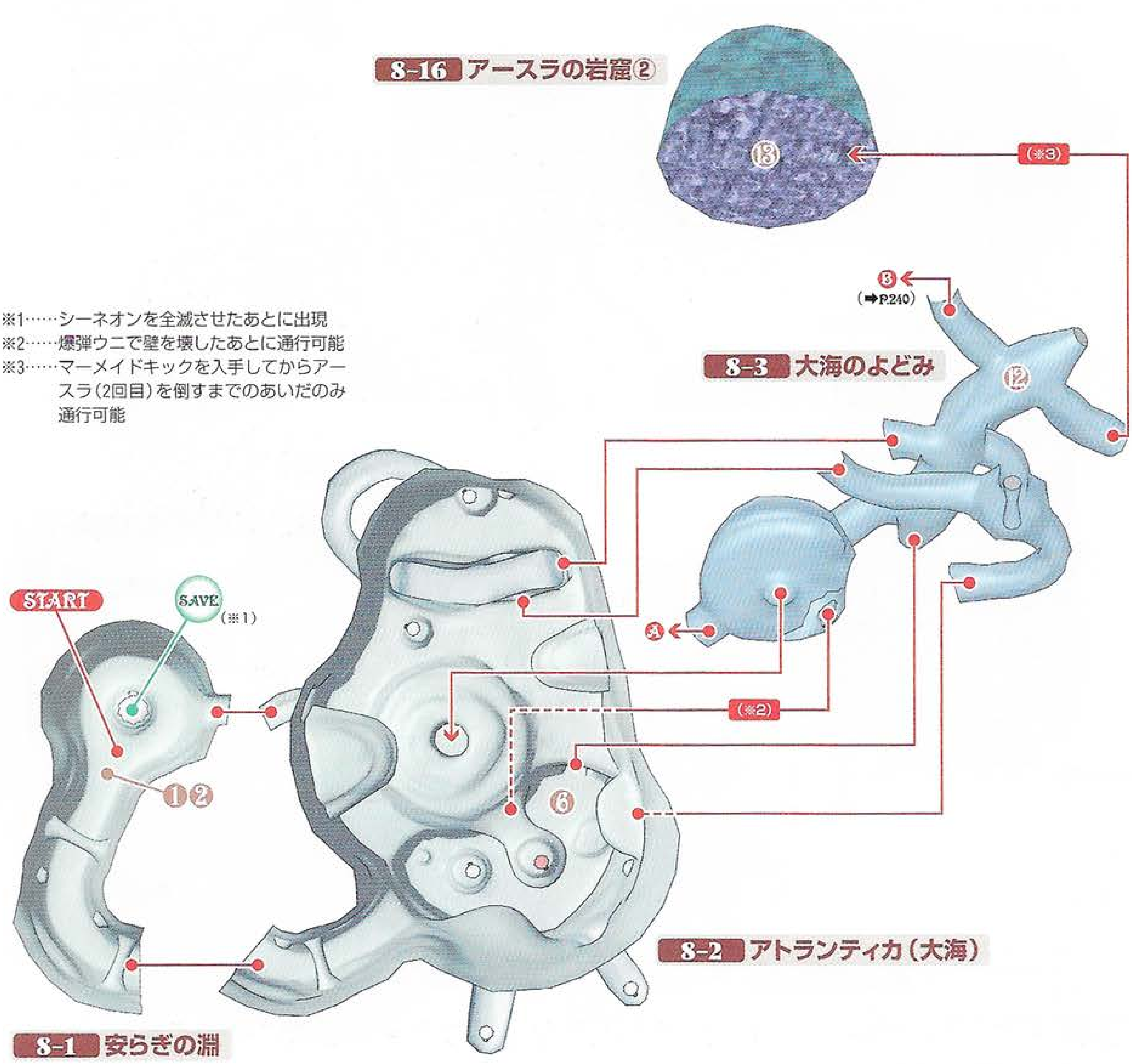
なお、パラサイトケイジは、HPをある程度減らすたびに、腹部の口を開けて気絶する。そのときに口のなかを『たたかう』で攻撃すると、HPボールが出るのだ。R1ボタンでロックオンして集中攻撃し、ソラたちのHPを回復させよう。



⬆敵の真横から『たたかう』で攻撃していく。弾かれたときは、少し右へ移動してから攻撃するといい。



アトランティカ
Atlantica



※1……シーネオンを全滅させたあとに出現
※2……爆弾ウニで壁を壊したあとに通行可能
※3……マーメイドキックを入手してからアースラ（2回目）を倒すまでのあいだのみ通行可能

クリアまでの手順

1 8-1 安らぎの淵
- アリエルたちに泳ぎを教わる

2 8-1 安らぎの淵
- シーネオンを追い払う
- セバスチャンたちの隠れた貝をたたいて開ける
- アリエルが仲間に加わる

バトル シーネオン

3 8-8 トリトン王の間
- アリエルを送り届ける

④と⑤は順不同

4 8-9 アリエルのかくれが
- アリエルから鍵穴探しを提案される

5 8-5 海底峡谷
- イルカにつかまって泳ぐ

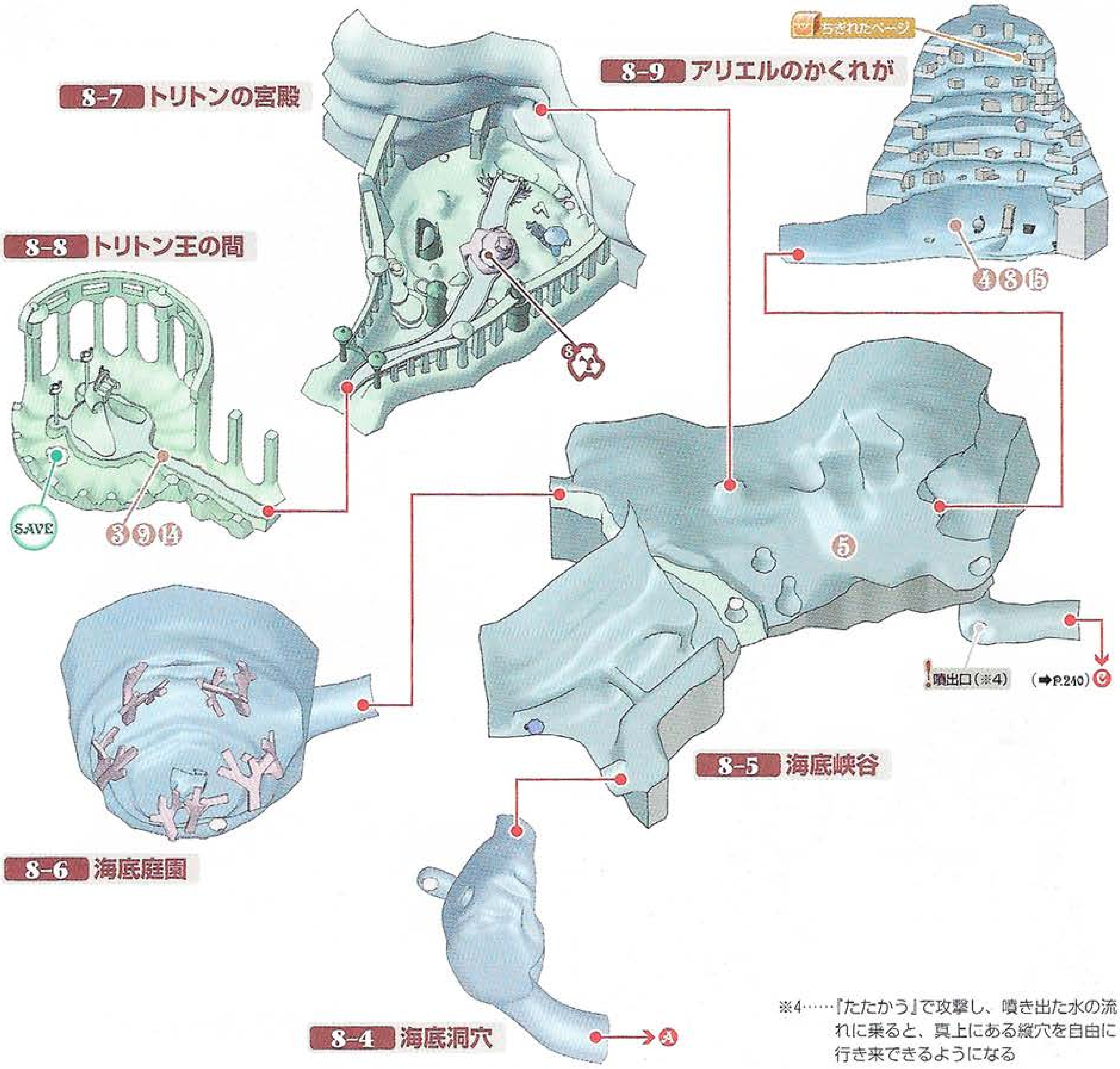
6 8-2 アトランティカ（大海）
- イルカにつかまり、海流を越えて難破船へ向かう

7 8-11 難破船：船倉
- 宝箱から王家の水晶を手に入れる

入手 王家の水晶

8 8-9 アリエルのかくれが
- 王家の水晶をくぼみにはめる
- アリエルが仲間からはずれる

9 8-8 トリトン王の間
- トライデントをアースラに奪われる
- アリエルが仲間に加わる



※4……『たたかう』で攻撃し、噴き出た水の流れに乗ると、真上にある縦穴を自由に行き来できるようになる

クリアまでの手順

⑩ 8-10 難破船

- サメを追い払う
- セバスチャンにスイッチを押してもらって岩を動かす

バトル サメ

8-12 へ通じる穴は、最初のうちは入口が大きな岩でふさがれているため入れない。サメを追い払ったあと、岩壁にあるスイッチを調べれば、セバスチャンがスイッチを押して岩を動かしてくれるのだ。

⑪ 8-15 アースラの岩窟①

- アースラたちと戦う

バトル アースラ（1回目）＋ジェットサム＋フロットサム

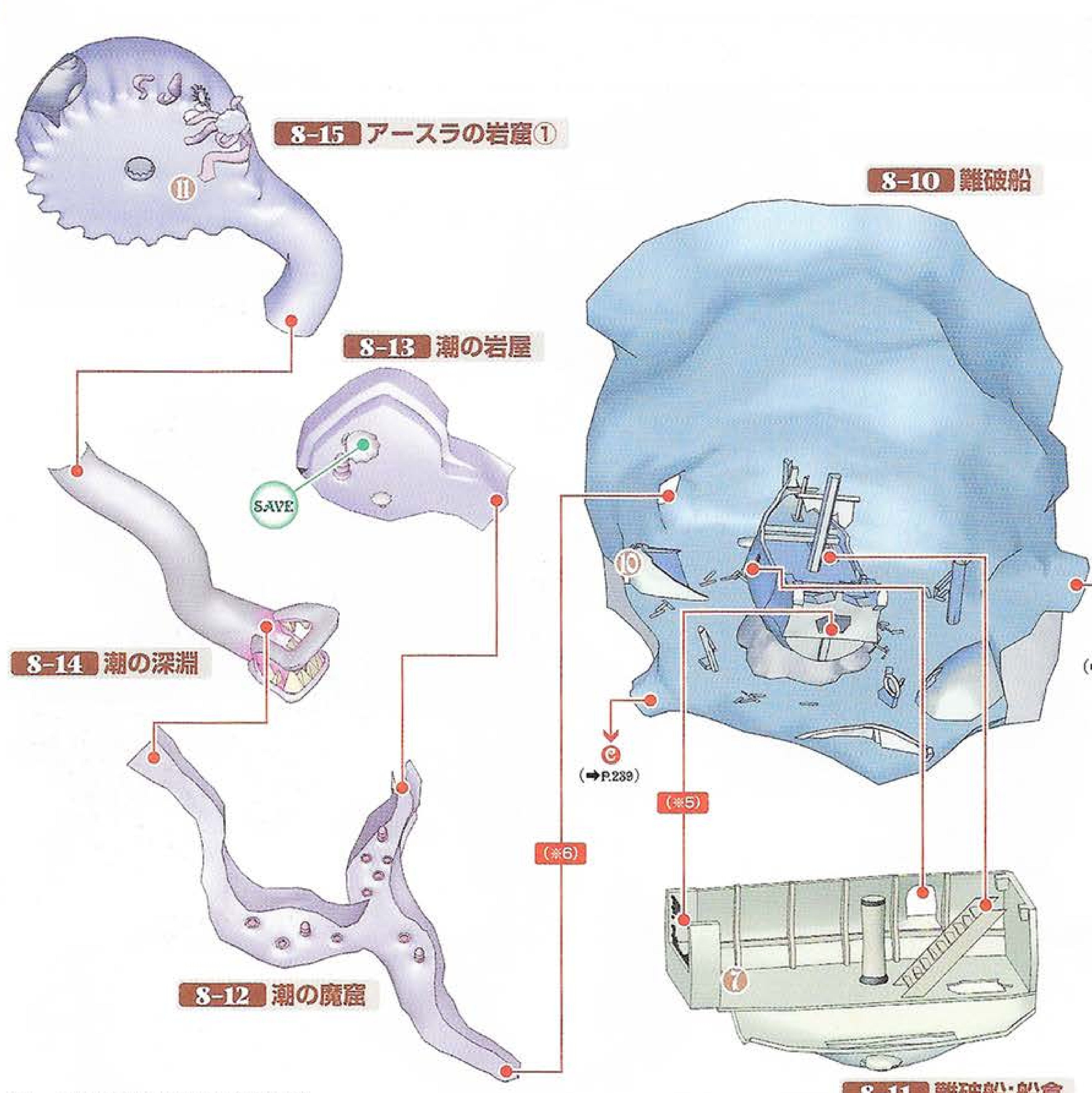
報酬 共有アビリティ「マーメイドキック」

BOSS アースラ（1回目）＋ジェットサム＋フロットサム

　このバトルの重要なカギとなるのが、部屋の中央にあるツボ。これを何度も魔法（連発しやすいファイア系の魔法がオススメ）で攻撃して激しく輝かせると、アースラとおともの ジェットサム＆フロットサムが気絶するので、目覚めるまでのあいだにアースラを集中攻撃しよう。以上の手順をくり返し、アースラのHPが残り少ない状態で気絶させれば、このバトルは終了だ。ちなみに、アースラをふつうに攻撃してもわずかなダメージしか与えられず、しかもHPをゼロにすることはできないので注意。



⬆ツボを R1 ボタンでロックオンして魔法で攻撃。魔法を8回ほど当てると、アースラたちが気絶する。



※5……サメが出現したあとに通行可能
※6……手順⑩でスイッチを押したあとに通行可能

クリアまでの手順

⑫ 8-3 大海のよどみ

- 『マーメイドキック』で海流を越えてアースラの岩窟②へ向かう

⑬ 8-16 アースラの岩窟②

- アースラを倒して、トライデントを取り返す

バトル アースラ(2回目)

⑭ 8-8 トリトン王の間

- トライデントを預かる

入手 闇の力+アンセムレポート2

⑮ 8-9 アリエルのかくれが

- 鍵穴を封印する

入手 トレジャーオブシー

BOSS アースラ(2回目)

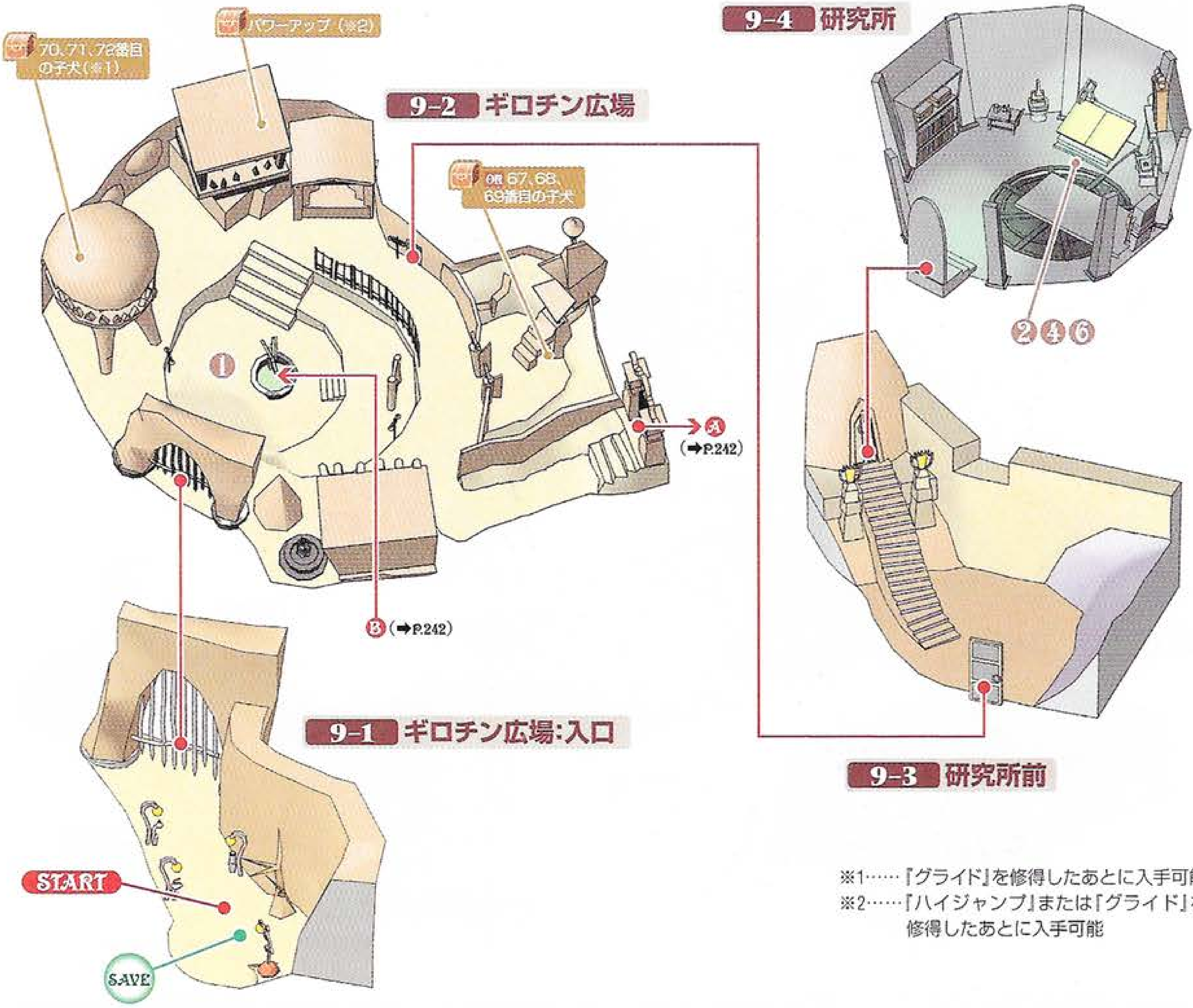
アースラの顔面にしか攻撃が当たらないので、顔面をR1ボタンでロックオンして、頬の横から攻撃しよう。このバトルでやっかいなのが、敵がひんぱんに使ってくる雷。戦いは長引いてしまうが、左スティックを左上か右上に入れっぱなしにしたまま、敵の横にまわりこんでは『たたかう』で攻撃するのをくり返していくと、雷に当たりにくい。なお、アースラが「後悔させてやるよ！」または「お仕置きの時間だよ！」と叫んだ場合は、『トライデントサンダースペシャル』を出してくるという合図。近くにいると危険なので、急いでマーメイドキックで遠くへ逃げよう。



⬆アースラが息を吸いはじめたときは、すぐに下降して口の前から逃げれば、敵の攻撃に当たらずにすむ。

ハロウィンタウン

Halloween Town



※1……『グライド』を修得したあとに入手可能
※2……『ハイジャンプ』または『グライド』を修得したあとに入手可能

クリアまでの手順

① 9-2 ギロチン広場
- 泉からジャックが登場

② 9-4 研究所
- フィンケルスタイン博士からサリーを捜してほしいと頼まれる
- ジャックが仲間に加わる

③ 9-5 棺のある墓地
- 墓地にいるハートレスを追い払う
- サリーからワスレナグサをもらう

バトル シャドウ
バトル サーチゴースト
バトル ワイトナイト
入手 ワスレナグサ

④ 9-4 研究所
- フィンケルスタイン博士にワスレナグサを渡し、今度は"ビックリ"を探してほしいと頼まれる

⑤ 9-6 集合墓地①
- メイヤーに話しかけて、幽霊が出現する墓石を調べる

入手 ビックリばこ

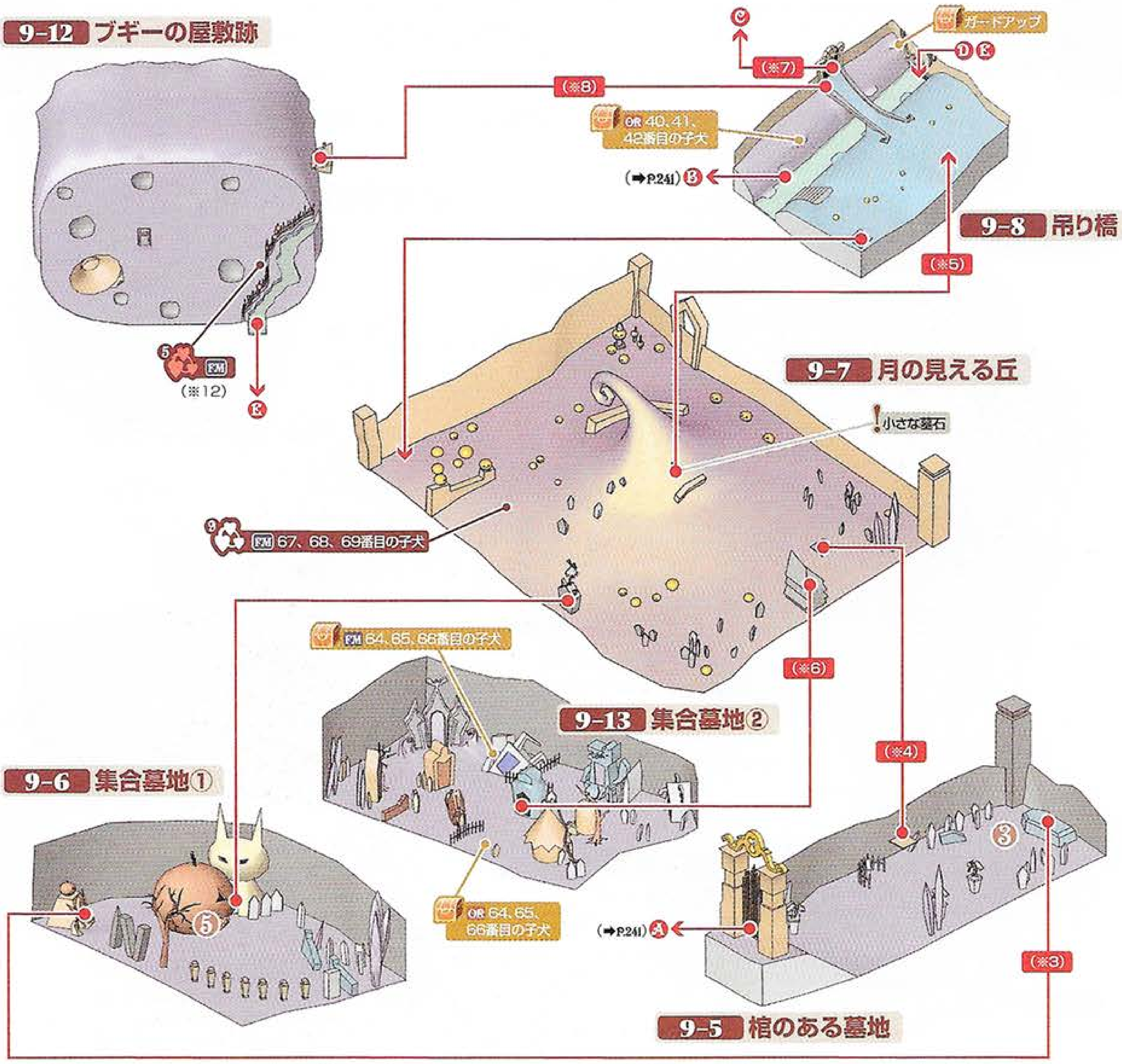
メイヤーに話しかけると、7つの墓石から幽霊が3体現れるので、現れた順番にその墓石を調べていこう。正しい順番で調べれば、巨大カボチャの上半分が吹き飛び、ビックリばこが入った宝箱が出現するのだ。

⑥ 9-4 研究所
- フィンケルスタイン博士にビックリばこを渡す
- "心"を横取りした小鬼3人組を追いかける

⑦ 9-10 小鬼たちの部屋
- 小鬼3人組をこらしめる

バトル ロック+ショック+バレル

⑧ 9-10 小鬼たちの部屋
- レバーを下げて機械を動かす



クリアまでの手順

9 9-11 ブギーの拷問室

- "心"を取りもどすべくブギーと戦う

バトル ブギー(1回目)+ガーゴイル

入手 セイクリッド+アンセムレポート6

10 ブギーの屋敷(ブギー巨大化時)

- 屋敷と一体化したブギーと戦う
- 鍵穴を封印する

バトル ブギー(2回目)+ガーゴイル

入手 星の力+パンプキンヘッド

BOSS ブギー(1回目)

ブギーは部屋の外周を移動しているが、ソラたちがいる場所からは『たたかう』での攻撃が届かない。そこで、以下のように戦おう。

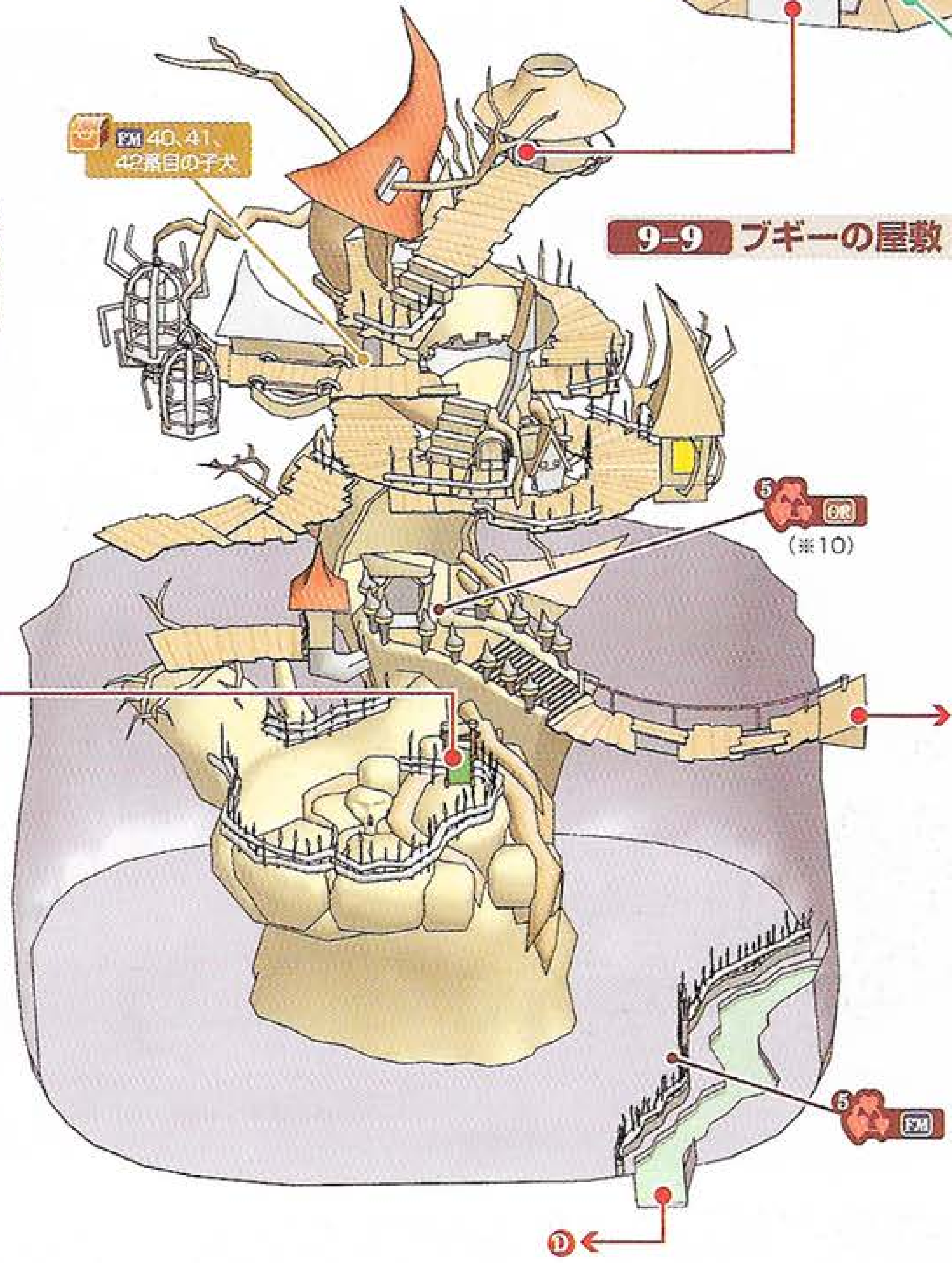
バトルを行なう部屋のなかは扇状に5等分されていて、それぞれの区画内にスイッチがひとつずつある。ブギーが振ったサイコロを3つとも弾き返すか、ある程度の時間が過ぎると、5つのスイッチが光り出すので、いずれかひとつを踏もう。すると、そのスイッチがある区画が柵で仕切られてせり上がり、区画内の外周へ飛び移れるようになる。ちょうどブギーが外周にいる区画のスイッチを踏めば、近づいて攻撃できるのだ。なお、ブギーに10回ほどダメージを与えると、爆風で低い場所に落とされるので、またスイッチを踏むところからやり直すこと。



⬆スイッチが光ったら、ブギーが区画内の外周の中央付近にいるときに踏み、柵の内側に閉じこめよう。







※3……ワスレナグサを入手し、別のマップに移動したあとに通行可能
※4……台があるときに、ファイア系の魔法で台のランタンに火をつければ通行可能
※5……手順⑥でビックリばこを渡したあとに、小さな墓石を調べれば通行可能
※6……鍵穴を封印したあと(FM版ではさらに一度グミシップに乗ったあと)に通行可能
※7……ブギー(2回目)を倒す前のみ通行可能
※8……ブギー(2回目)を倒したあとに通行可能
※9……手順⑧でレバーを下げたあとに通行可能
※10……ブギー(1回目)とのバトル終了後は発動できない
※11……ロック+ショック+バレルを倒したあとに出現
※12……9-9で発動していない場合のみ出現

クリアまでの手順

BOSS ブギー(2回目)

ブギーが屋敷と一体化しており、火のついたランタンや「影のかたまり」から炎を飛ばしてくる。このバトルに勝利するには、ブギーの身体に7個ある影のかたまりをすべて壊せばいい。ただし、バトルの途中で川を通って9-8へもどると、それまでに壊した影のかたまりがもとどおりになってしまうので注意すること。なお、影のかたまりを3個壊すと、以降はガーゴイルが出現するようになるが、この敵は無限に現れるため、ジャマなとき以外は無視しておこう。



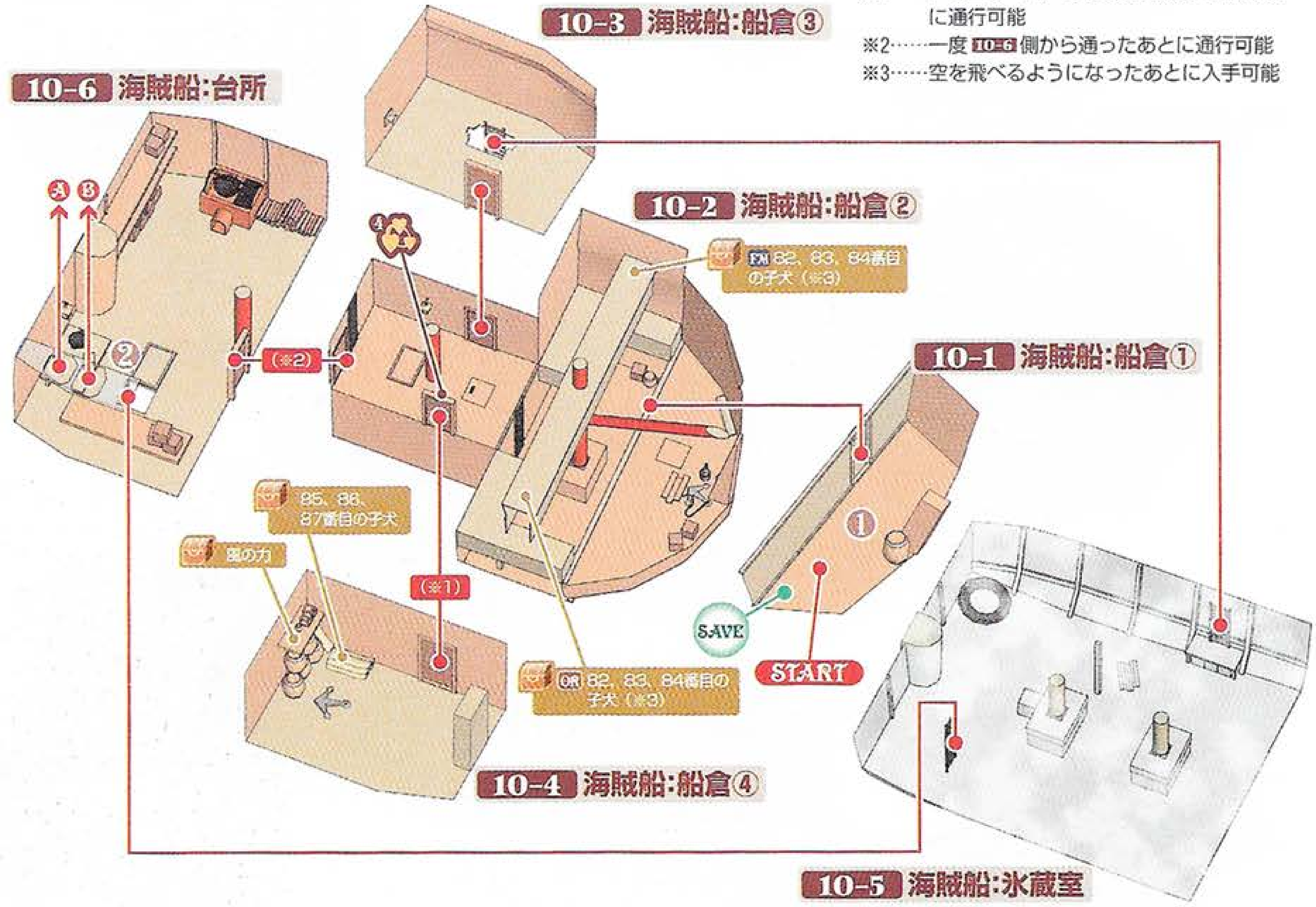
←この斜面から上にのぼれば、下のほうにある影のかたまりから順番に壊していける。



←ブギーの上半身のほうへ行くには、写真の場所から矢印のようにジャンプするといい。

Neverland ネバーランド

※1……トリニティマーク黄④を発動させたあとに通行可能
※2……一度 10-6 側から通ったあとに通行可能
※3……空を飛べるようになったあとに入手可能



クリアまでの手順

1 10-1 海賊船：船倉①
- ピーター・パンが仲間に加わる
- 閉じこめられた船倉からピーター・パンと脱出する

2 10-6 海賊船：台所
- 金網ごしにウェンディと会話する

3 10-7 海賊船：船室①
- トリニティマーク緑⑧を発動させて、ハシゴを下ろす

4 10-10 海賊船：船長室
- リクが差し向けたソラの影と戦う

バトル アンチソラ
入手 バルメットクロウ

5 10-9 海賊船：船室③
- ウェンディを助け出す
- ピーター・パンが仲間からはずれる

6 10-11 海賊船（甲板）
- フックに追いつめられる
- ピーター・パンが仲間に加わる

入手 癒しの力

7 10-11 海賊船（甲板）
- 海賊たちをかたづける

バトル パイレーツ
バトル エアパイレーツ
バトル エアパイレーツ+バトルシップ

8 10-11 海賊船（甲板）
- フックと戦う

バトル フック+バトルシップ
修得 アビリティ「ラストアルカナム」
入手 アンセムレポート8

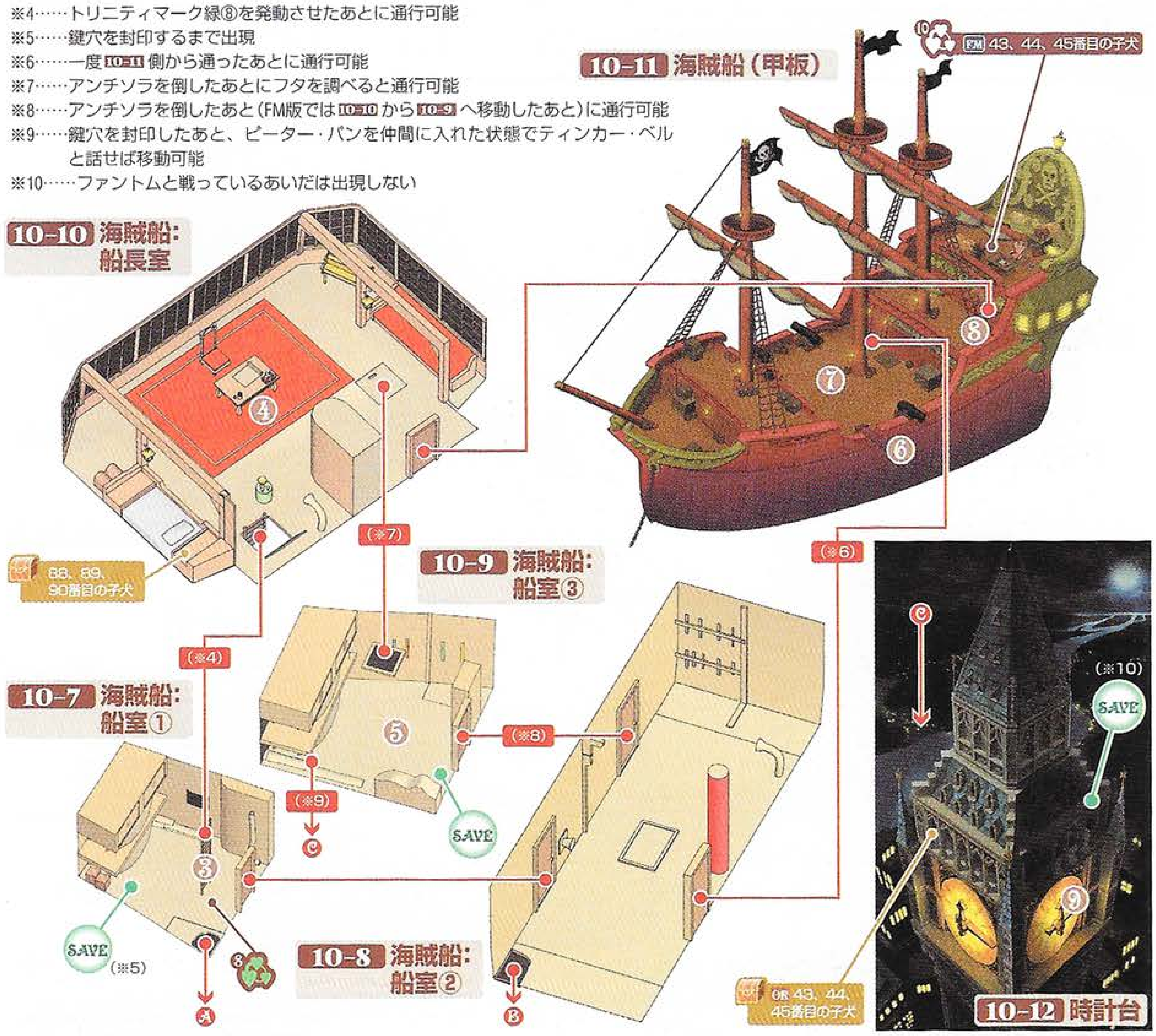
9 10-12 時計台
- 11時45分を指している大時計の針をキーブレードでたたいて、12時にする
- 鍵穴を封印する

修得 共有アビリティ「グライド」+召喚魔法「ティンク」
入手 ナビグミのかけら+フェアリーハープ

BOSS フック

安全に戦いたいのであれば、まずは海上まで飛行してある程度の高度を保ちつつ待ち、フックがジャンプするなどして海上にきたら、甲板の上へもどろう。するとフックは「ヤツがくるーっ！」と叫びながら空中を飛んでもどってくるので、移動をやめたところに『たたかう』で攻撃していけばいい。なお、甲板に立っているフックにソラがファイア系の魔法を当てると、フックは『空中突進』を使うようになる。この攻撃の動作中はまったくダメージを与えることができず、一方的に攻められてしまうので注意。

※4……トリニティマーク緑⑧を発動させたあとに通行可能
※5……鍵穴を封印するまで出現
※6……一度10-11側から通ったあとに通行可能
※7……アンチソラを倒したあとにフタを調べると通行可能
※8……アンチソラを倒したあと（FM版では10-10から10-9へ移動したあと）に通行可能
※9……鍵穴を封印したあと、ピーター・パンを仲間に入れた状態でティンカー・ベルと話せば移動可能
※10……ファントムと戦っているあいだは出現しない



クリアまでの手順

BOSS ファントム（出現条件はP.214を参照）

ふつうに攻撃しているだけだと、ほぼ確実に『死の宣告』でハートを奪われて負けになる。『死の宣告』に対処するためにも、右下の写真の手順で戦っていこう。魔法を多用することになるので、MP回復用のアイテムを多数装備しておきたい。

敵のコアを2回消すか、コアを消さずにある程度の時間が過ぎると、そのたびにファントムは大時計のそばに寄ってから『エナジードレイン弾』を撃ってくる（まれに、大時計に近寄らずに使ってくることもある）。これに当たるとかなりのダメージを受けるため、敵が大時計に近づいたら、急いで時計塔の横に隠れて弾を避けよう。このとき、近くの大時計をR1ボタンでロックオンしてストップ系の魔法を使い、針を止め直しておくといい。

コアの色と対応する攻撃

コアの色	ダメージを与えられる攻撃
白	武器攻撃
赤	ファイア系の魔法
青	ブリザド系の魔法
黄	サンダー系の魔法



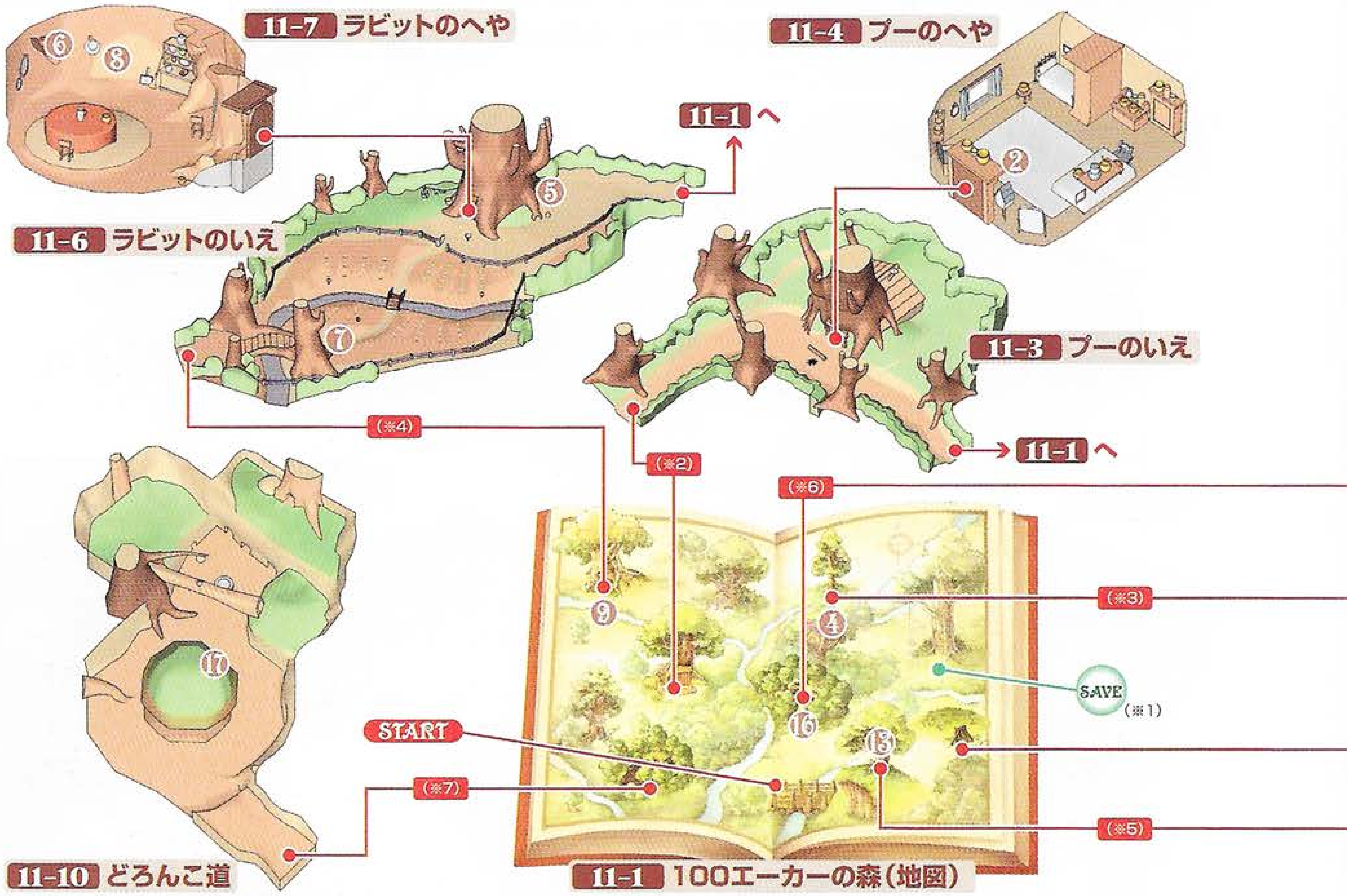
↑大時計の中心をR1ボタンでロックオンしてストップ系の魔法を使い、敵の『死の宣告』のカウントを止める。



↑敵のコアの色に応じた攻撃（左表参照）を当てる。コアの色は敵にダメージを与えるか時間経過で変化。

100エーカーの森

Hundred Acre Wood



クリアまでの手順

1 11-2 草原
- 友だちがいなくなったと悩むプーと話す

2 11-4 プーのへや
- ハチミツがなくなったと落ちこむプーを見る

1枚目のちぎれたページを手に入れたあと

3 11-5 ハチミツの木
- おびえるピグレットに背後から話しかける
- プーに話しかけて、プーがハチミツを取るのを手伝う（スコアはいくつでもいい）

4 11-1 100エーカーの森(地図)
- ちぎれたページが自然のかがやきに変化する

入手 自然のかがやき

2枚目のちぎれたページを手に入れたあと

5 11-6 ラビットのいえ
- 家の裏手にまわり、プーたちと話をする

6 11-7 ラビットのへや
- 天井にあるツボを見つけて、プーにハチミツを食べさせる

7 11-6 ラビットのいえ
- 11-1へもどろうとしたところを、ピグレットに呼び止められる
- 穴につっかえたプーに話しかけて、ラビットからニンジンの葉っぱのジュースのことを聞く
- ティガーからニンジンを守る（スコアはいくつでもいい）

8 11-7 ラビットのへや
- プーに話しかけて、プーを穴から押し出す

9 11-1 100エーカーの森(地図)
- ちぎれたページがミスリルのかけらに変化する

入手 ミスリルのかけら

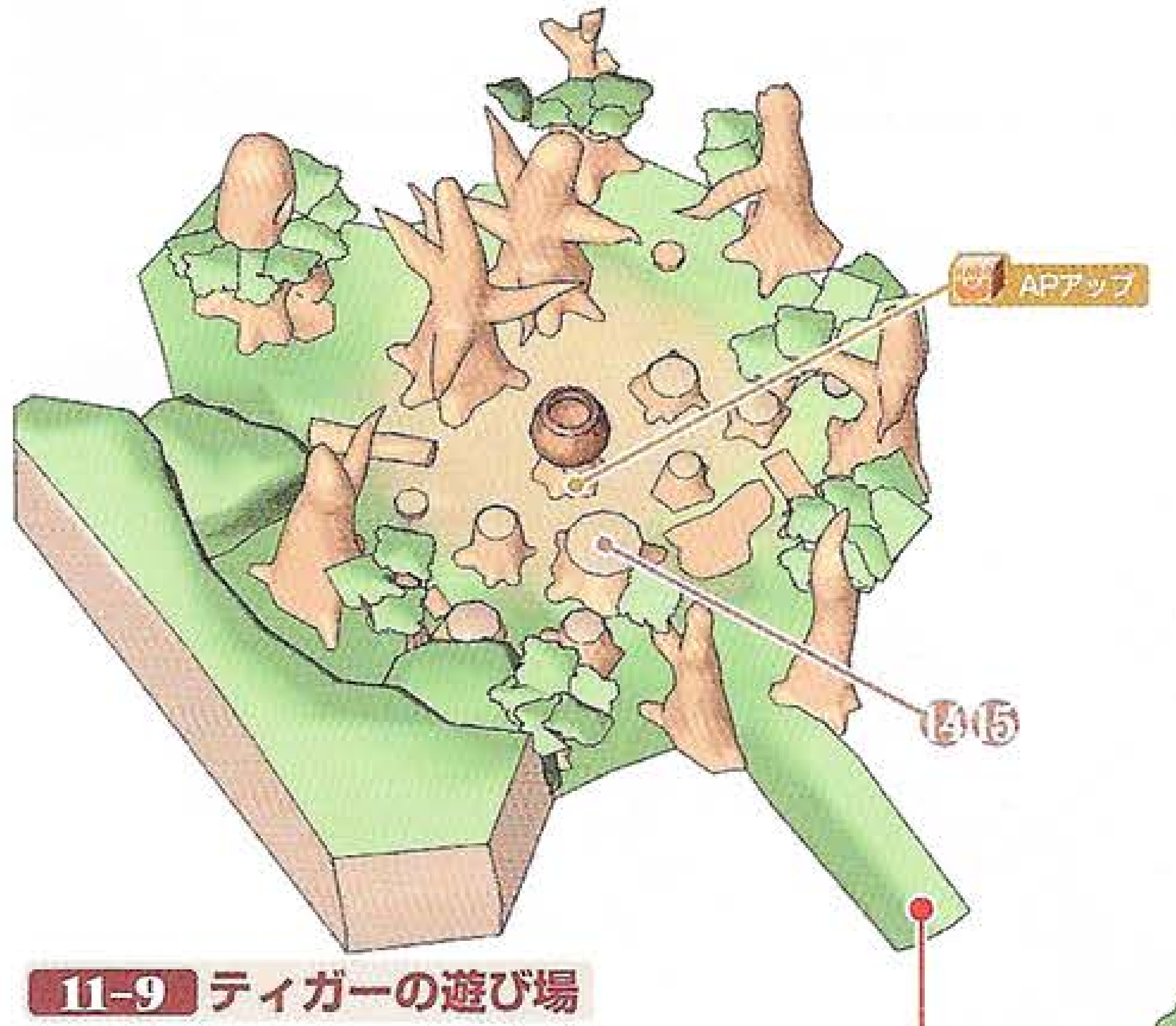
3枚目のちぎれたページを手に入れたあと

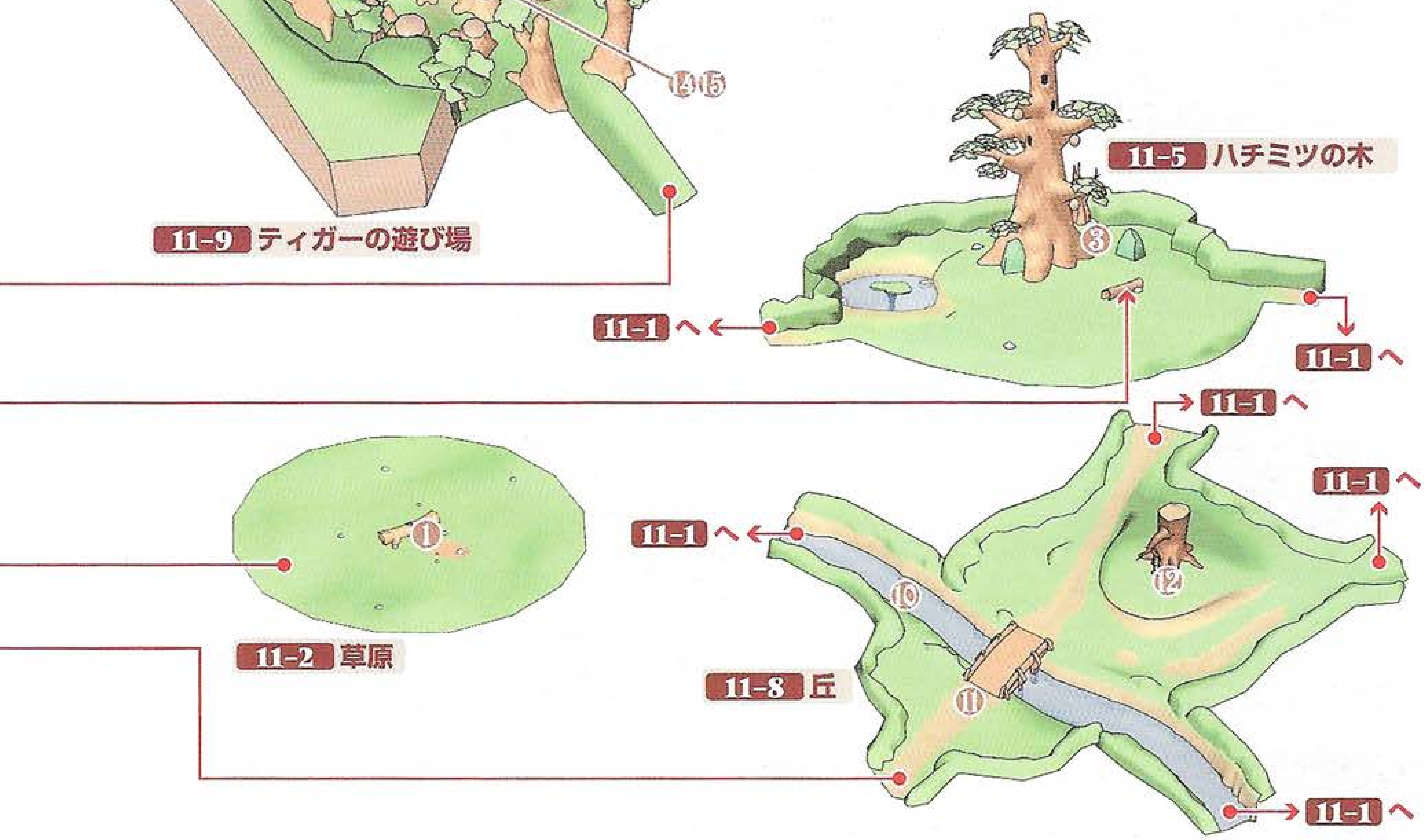
10 11-8 丘
- 流されているイーヨーを助ける

11 11-8 丘
- イーヨーのしっぽを探すため、プーをブランコまで連れていく

プーは、R1ボタンでロックオンするとソラに向かって歩いてくるので、それを利用してブランコまで誘導すればいい。ハチミツ入りのツボに近づいたり、障害物にぶつかったりして止まったときは、プーに近づいてロックオンし直すこと。

※1……手順⑪を行なったあとに出現。グミシップには乗れない
※2……手順⑪を行なったあとに通行可能
※3……手順⑧を行なったあと、1枚目のちぎれたページを持っていれば通行可能
※4……手順⑧を行なったあと、2枚目のちぎれたページを持っていれば通行可能
※5……手順⑧を行なったあと、3枚目のちぎれたページを持っていれば通行可能
※6……手順⑫を行なったあと、4枚目のちぎれたページを持っていれば通行可能
※7……手順⑮を行なったあと、5枚目のちぎれたページを持っていれば通行可能





クリアまでの手順

⑫ 11-8 丘
- プーをブランコで飛ばして、イーヨーのしっぽを見つける

イーヨーのしっぽは、飛距離が20～29mのときにしか見つからないので注意。飛距離を20～29mにするには、オウルが羽根を広げ切ったと同時にR1ボタンを押せばいい。失敗したときは、プーに話しかけて「やるか!」を選び、再挑戦すること。

⑬ 11-1 100エーカーの森(地図)
- ちぎれたページが時の力に変化する

入手 時の力

4枚目のちぎれたページを手に入れたあと

⑭ 11-9 ティガーの遊び場
- ティガーたちと話す
- ティガーに話しかけて、3種類の『ティガージャンプ』に挑戦する

『ティガージャンプ』には全部で3つのコースがある。ひとつクリアするたびにティガーに話しかけよう。

⑮ 11-9 ティガーの遊び場
- ルーに話しかけて、木の実を打ち返してツボを割る

⑯ 11-1 100エーカーの森(地図)
- ちぎれたページがミスリルに変化する

入手 ミスリル

5枚目のちぎれたページを手に入れたあと

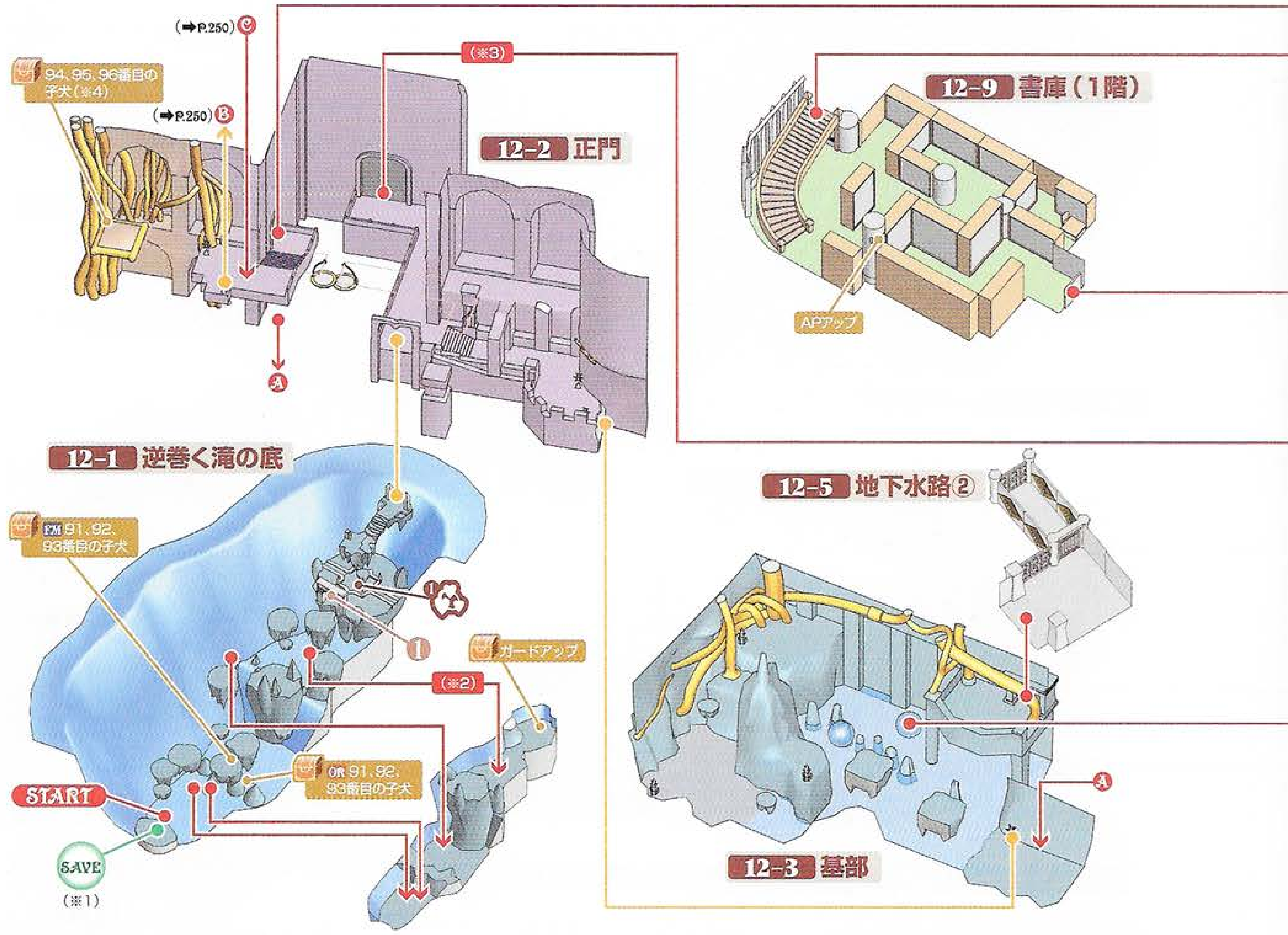
⑰ 11-10 どろんこ道
- 茂みのなかでイーヨーを見つける
- 茂みのなかにみんなを集める
- 鍵穴を封印する

オリジナル版では、鍵穴を封印したあとにもう一度100エーカーの森を訪れると、ちぎれたページがオリハルコンに変化する。一方FM版では、茂みのなかにみんなを集めた時点で、ちぎれたページがEXPリングに変化するのだ。



ホロウバスティオン

Hollow Bastion



クリアまでの手順

1 12-1 逆巻く滝の底
- キーブレードをリクに奪われる
- ドナルドとグーフィーが仲間からはずれて、ビーストが仲間に加わる

入手 木剣

2 12-4 地下水路①
- 正門のカギを解除する

3 12-8 エントランス
- キーブレードをリクから取りもどす
- ドナルドとグーフィーが仲間にもどる

バトル リク（剣）

入手 白のトリニティ

4 12-9 書庫
- 本棚の裏にある赤いスイッチを押して、2階の扉の鍵を開ける

入手 カァマの書8巻、タオンの書6巻、マヴァの書6巻

5 12-8 エントランス
- 4つのエンブレムを集める

入手 エンブレム×4

エンブレムの入手方法はそれぞれ以下のとおり。
- 石像①の両わきにあるツボを壊す
- 石像②を床のくぼみまで押す
- トリニティマーク赤⑥を発動させる
- ファイア系の魔法で、エントランス（上部）にある8本のロウソクすべてに火を灯す

6 12-8 エントランス
- 4つのエンブレムを扉にはめる

7 12-12 高楼
- ふたつのスイッチを調べて先へ進む

8 12-13 礼拝堂
- マレフィセントが立ちはだかる

バトル マレフィセント

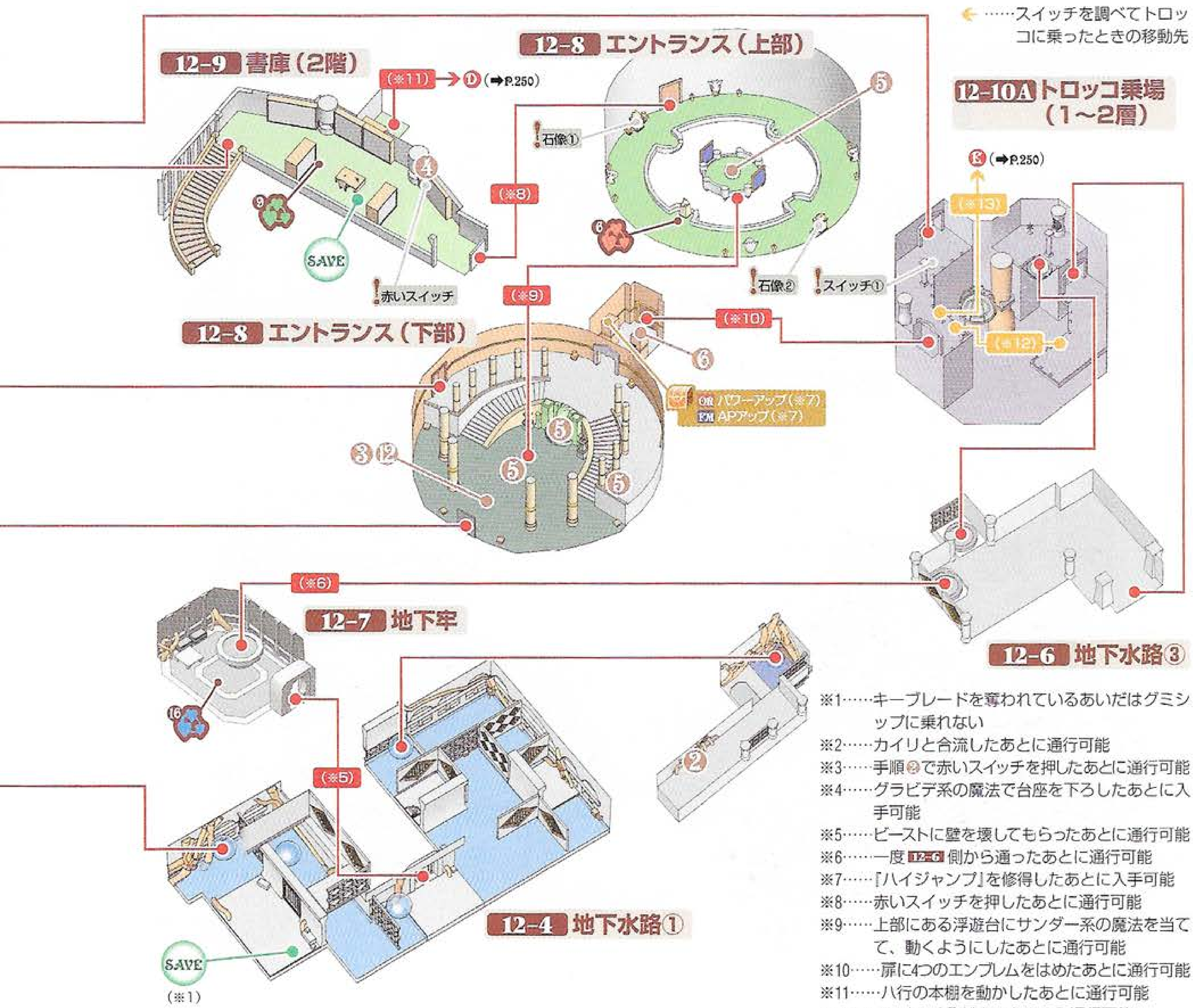
習得 アビリティ「召喚MPアップ」（ドナルド用）

入手 アンセムレポート4

9 12-14 礼拝堂（竜の間）
- 竜に変身したマレフィセントと戦う

バトル マレフィセントドラゴン

入手 炎のかがやき



※1……キーブレードを奪われているあいだはグミシップに乗れない
※2……カイリと合流したあとに通行可能
※3……手順⑫で赤いスイッチを押したあとに通行可能
※4……グラビデ系の魔法で台座を下ろしたあとに入手可能
※5……ビーストに壁を壊してもらったあとに通行可能
※6……一度 12-6 側から通ったあとに通行可能
※7……『ハイジャンプ』を修得したあとに入手可能
※8……赤いスイッチを押したあとに通行可能
※9……上部にある浮遊台にサンダー系の魔法を当てて、動くようにしたあとに通行可能
※10……扉に4つのエンブレムをはめたあとに通行可能
※11……ハ行の本棚を動かしたあとに通行可能
※12……スイッチ①が赤いときのみ通行可能
※13……スイッチ①が青いときのみ通行可能

クリアまでの手順

⑩ 12-15 大広間
- 仲間が全員いなくなる
- アンセムに乗り移られたリクと対決

バトル リク（キーブレード）
習得 アビリティ『ラグナロク』

⑪ 12-15 大広間
- カイリを救出する

⑫ 12-8 エントランス
- カイリと合流する
- 仲間が全員もどってくる

シドに、ナビグミをグミシップに取りつけてもらったあと

⑬ 12-16 闇の淵
- ベヒーモスと戦う

バトル ベヒーモス
入手 オメガアーツ

⑭ 12-15 大広間 12-16 闇の淵
- レオンたちと話したあと、鍵穴を封印する

⑮ 12-13 礼拝堂
- プリンセスたちから、闇の中心について聞く

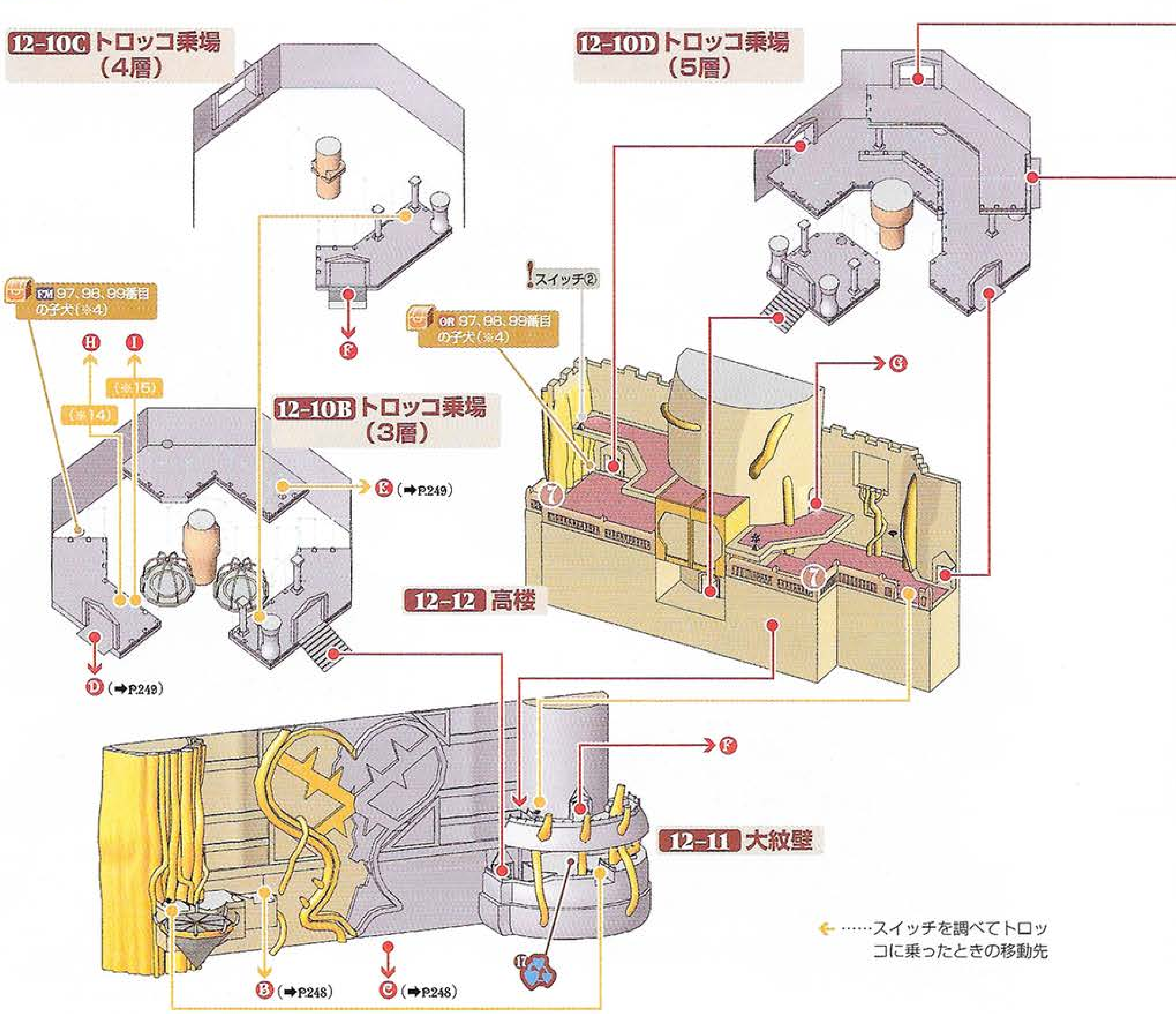
入手 炎の力

BOSS リク（剣）

遠くからリクのそばへ向かってジャンプし、着地する前に『たたかう』を数回くり返したり、着地後に特殊技で攻撃したりしよう。



⬆敵の「はっ！」という声に合わせて『リフレクトガード』を使えば、敵の攻撃を弾き返して反撃できる。



クリアまでの手順

BOSS マレフィセント

マレフィセントが立っている台座に乗り、側面や背後からひたすら攻撃していこう。ただし、「落ちよ天空のしもべ……」と言ったあとのマレフィセントは『ダークメテオ』を出してくるので、敵の側面方向かつ遠くに離れて光の玉を避けること。なお、台座が高く浮いていて乗れないときは、ジャンプしての『たたかう』やグラビデ系の魔法を当てて台座のHPをゼロにすれば下に落とせる。台座を落とせば、マレフィセントの攻撃も中断できるので一石二鳥だ。

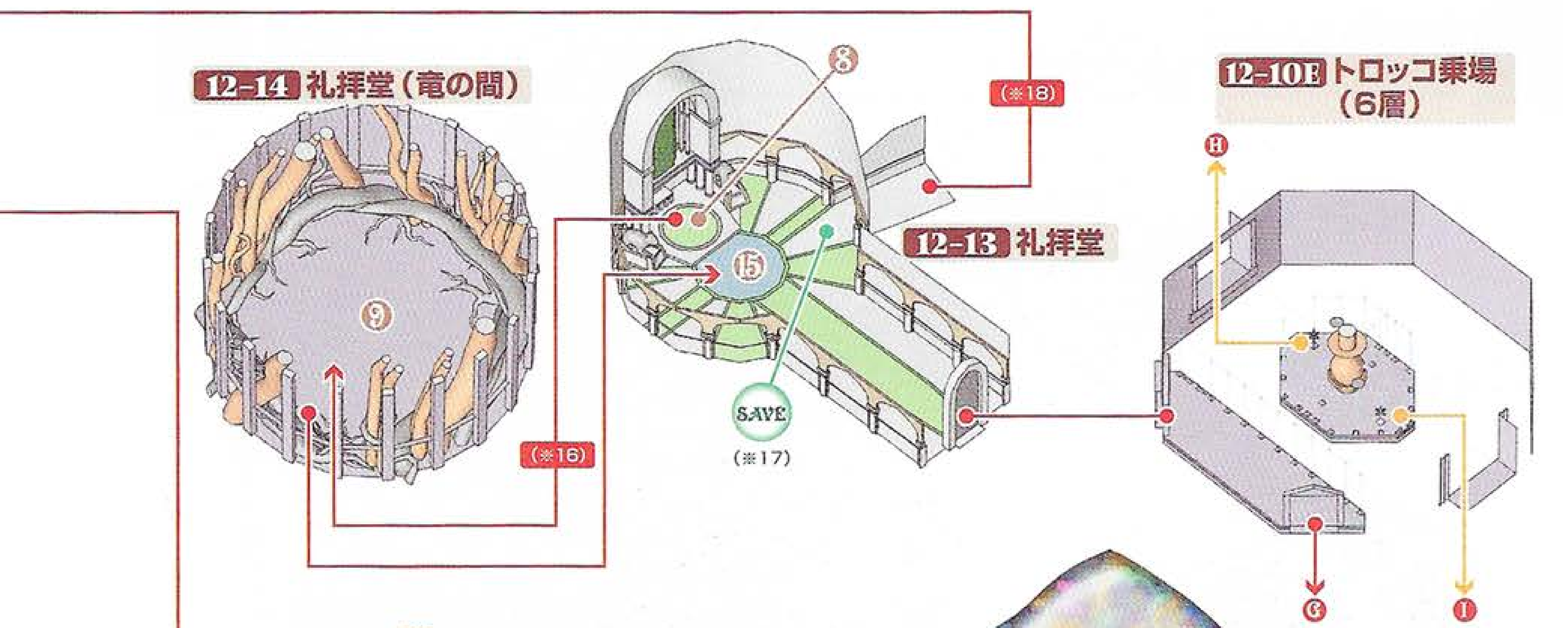
BOSS マレフィセントドラゴン

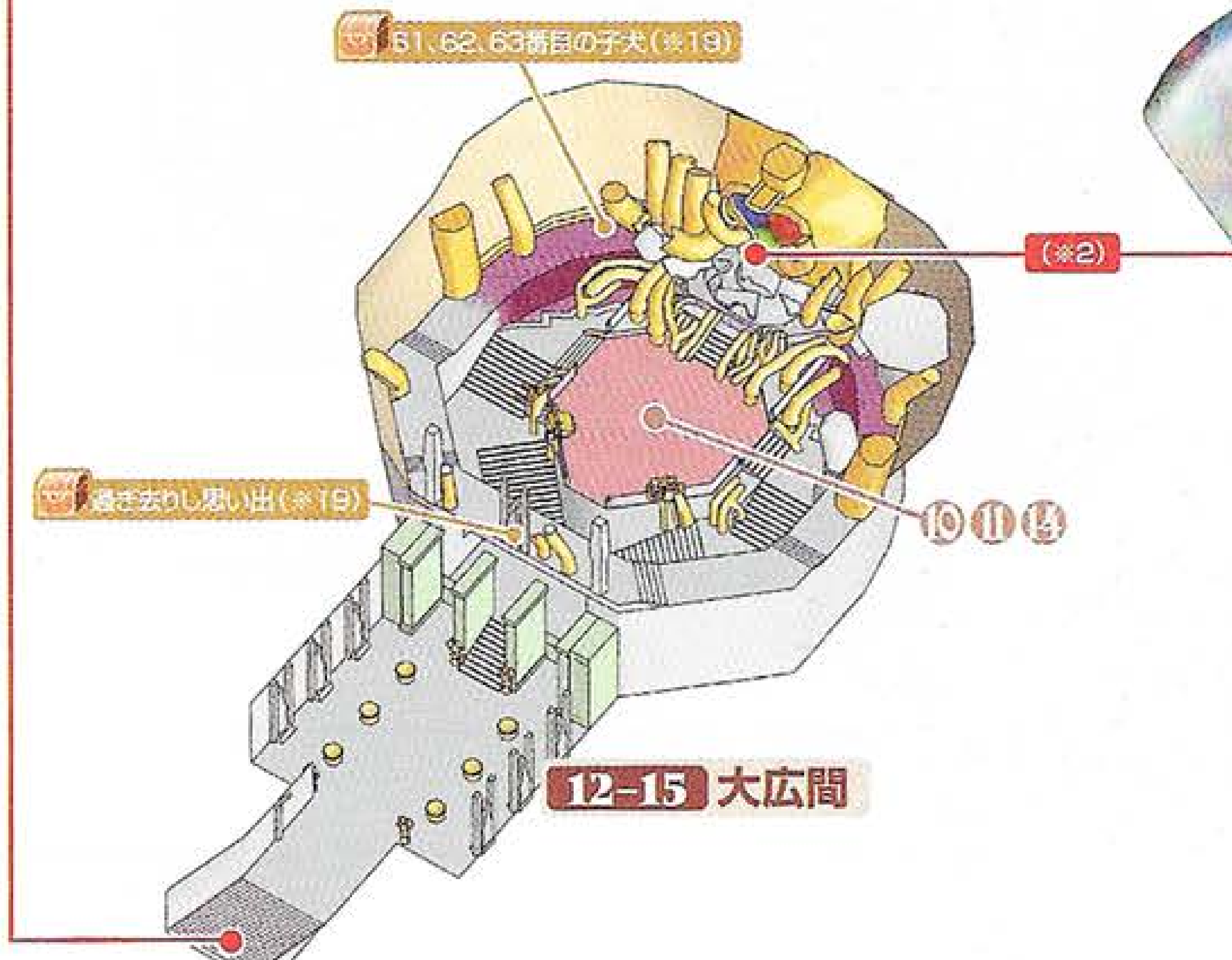
こちらの攻撃が当たるのは、マレフィセントドラゴンの頭部のみ。敵の首の下に行き、ジャンプしながらの『たたかう』で頭を攻撃しよう。『ファイガブレス』を受けないように、頭の側面へ向かってジャンプしつつ攻撃するのがコツだ。ただし、敵の攻撃をまったく受けずに戦いつづけるのは至難のワザ。ジャンプである程度は回避できるが、エアロ系の魔法を使って戦うのが無難だろう。ちなみに、HPの回復は空中で行なったほうがジャマされにくい。

BOSS リク(キーブレード)

まず、バトル開始直後の間合いを維持しながら、左か右に走りつづけ、リクが横に跳ねたら背後へまわりこむ。直後に敵は、前方へ跳んで斬りかかってくるが、それはかわせるので、すぐさま背後から『たたかう』で攻撃する。これをくり返そう。

リクの身体が光って浮いたあとは『闇のオーラ』がくる。リクが剣を胸元にかまえた瞬間に『ドッジロール』を使って最初の攻撃をかわしたら、あとは壁ぎわの角で攻撃が終わるのを待てば安全だ。







※2……カイリと合流したあとに通行可能
※4……グラビデ系の魔法で台座を下ろしたあとに入手可能
※14…… 12-12 にあるスイッチ②が赤いときのみ通行可能
※15…… 12-12 にあるスイッチ②が青いときのみ通行可能
※16……マレフィセントを倒してからマレフィセントドラゴンを倒すまでのあいだ（FM版ではさらに、エンド・オブ・ザ・ワールドの 13-2 を訪れてから謎の男を倒すまでのあいだ）のみ通行可能
※17……マレフィセントを倒したあとに出現
※18……マレフィセントドラゴンを倒したあとに通行可能
※19……カイリと合流したあとに入手可能

クリアまでの手順

BOSS FM 謎の男（出現条件はP.214を参照）

敵の周囲をまわるように『ドッジロール』で移動して、攻撃をかわした直後に『たたかう』を当てていくのをくり返そう。謎の男はHPがある程度減った時点から『闇へのいざない』を使うようになるが、これを受けると、画面左下にあるコマンドがすべて『ショック』になるうえ、時間の経過とともに少しずつHPが減っていく。4つのコマンドのいずれかに表示される『かいほう』を選べばHPの減少は止まるものの、『かいほう』の位置はめまぐるしく変わり、誤って『ショック』を選ぶと追加ダメージを受けてしまう。『かいほう』が位置を変えるスピードは時間がたつにつれて遅くなるので、それを待ってから選ぶのも手だ。

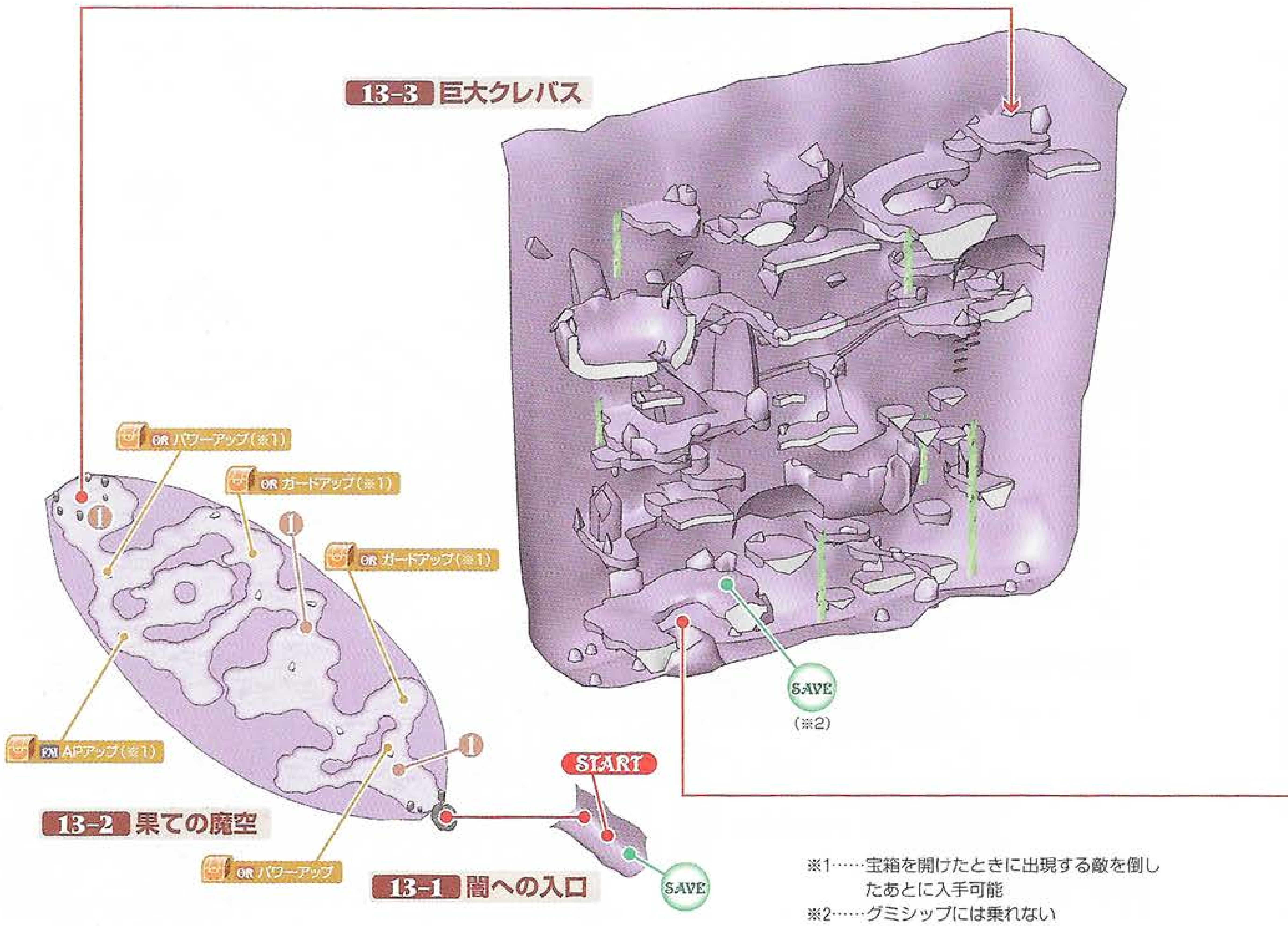


⬆『闇へのいざない』などの強力な攻撃を受けないよう、つねに『ドッジロール』で動きまわりながら戦うこと。



エンド・オブ・ザ・ワールド

End of The World



※1……宝箱を開けたときに出現する敵を倒したあとに入手可能
※2……グミシップには乗れない

クリアまでの手順

1 13-2 果ての魔空

- 3ヵ所で敵と戦う

バトル インビジブル
バトル エンジェルスター
バトル ベヒーモス(FM アークベヒーモス)

2 13-4 世界の牢獄～13-12 世界の牢獄(ネバーランド)

- 敵を全滅させて、13-4 の島に青い光の玉を出現させる

バトル (下記参照)

13-4 には、全部で11の島があり、それぞれの島では青い光の玉に触れることでつぎの島へ渡れる。ただし、入口から数えて2～9番目の島では、島ごとに対応するワールドの鍵穴を封印していなければ、青い光の玉はない。その場合は、島の中央にある青い光の柱に触れて移動した先で敵を全滅させれば、青い光の玉が出現し、先へ進めるようになる。

3 13-13 世界の牢獄(100エーカーの森)

- 訪れたあとに 13-4 へもどる

13-4 の10番目の島では、13-13 を訪れて引き返すだけで、青い光の玉が出現する。

4 13-14 世界の牢獄(研究室)

- 廊下に現れた敵を倒して、扉を開ける

バトル インビジブル

5 13-14 世界の牢獄(研究室)

- 機械を調べてメッセージを読む
- 敵を倒して、部屋の扉を開ける

バトル インビジブル

6 13-15 魔人の地

- ファンタジアの魔人と戦う

バトル ファンタジアの魔人
修得 共有アビリティ「スーパーグライド」

7 13-18 交じり合う世界

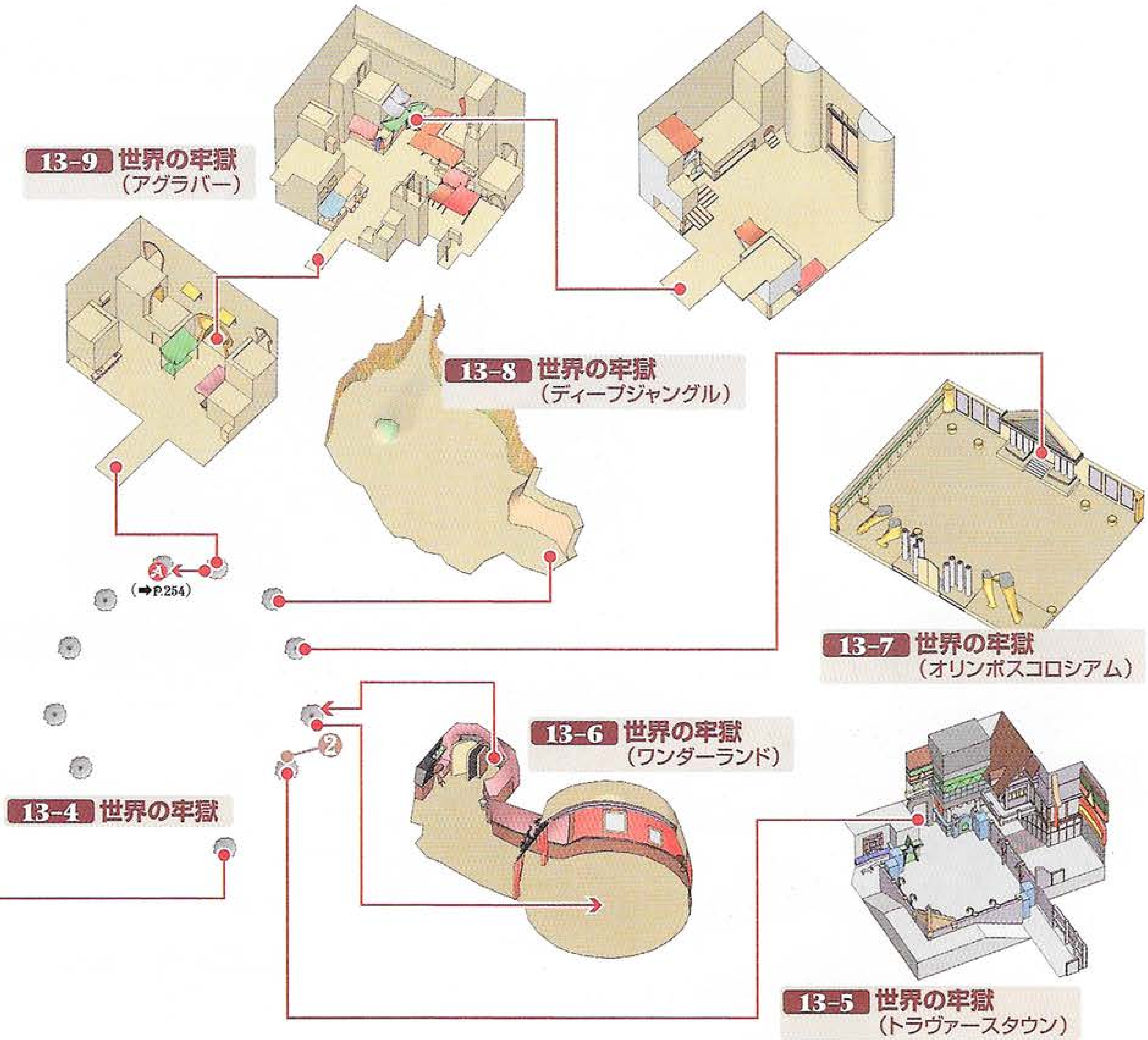
- 敵を全滅させて、ふさがれた穴を開ける

バトル ベヒーモス(FM アークベヒーモス)+インビジブル+エンジェルスター+ダークボール

8 13-20 想い出の島

- 秘密の場所のようなところへ向かう
- 浜辺でアンセムと戦う

バトル アンセム(1回目)



クリアまでの手順

9 想い出の島（崩壊後）

- ドナルドとグーフィーが仲間からはずれる
- 島の中央で、ダークサイド、アンセムと連戦

バトル ダークサイド（3回目）
バトル アンセム（2回目）

10 闇の空間

- ワールドオブカオスと戦う

バトル ワールドオブカオス

エンディング



BOSS ファンタジアの魔人

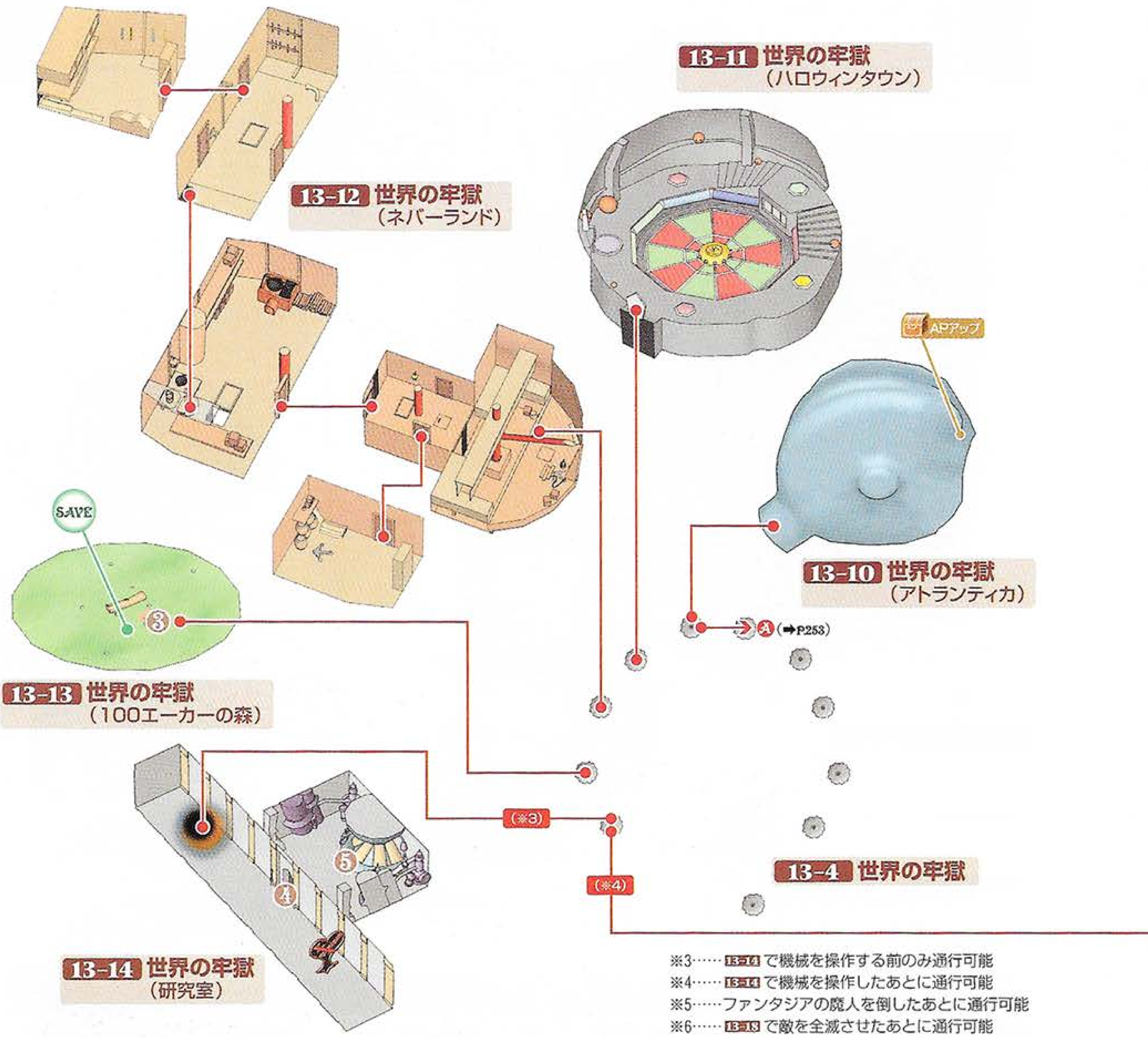
この敵とは、広い空間で飛行しながら戦うことになる。こちらの攻撃は敵の顔面にしか当たらないので、顔を R1 ボタンでロックオンして近づき、吐いてくる炎を横にかわしつつ『たたかう』などでダメージを与えていこう。火口や敵の肩に着地すれば特殊技や召喚魔法も使えるが、すぐに落ちてしまうことが多い。

敵の身体にうっすらと炎が浮かんだら、直後に『全身を包む炎』を使ってくる。すぐに遠くに離れれば炎をかわせるが、念のためHPはこまめに回復しておくこと。

BOSS アンセム（1回目）

背後に引き連れている影には攻撃がいっさい通用しない。よって、基本的にはジャンプしながらアンセム本体だけを狙って『たたかう』などで攻撃し、影が盾になってアンセムを守っているときは、影が背後にもどるまで待とう。

注意したいのは『憑依』で、この攻撃を受けると影に30秒ほど憑依されて、ふいに攻撃されたり一時的に自由がきかなくなってしまう。アンセムが「屈しよーっ！」と叫ぶ声が聞こえたら、『ドッジロール』ですかさずアンセムから離れ、攻撃をかわすといい。

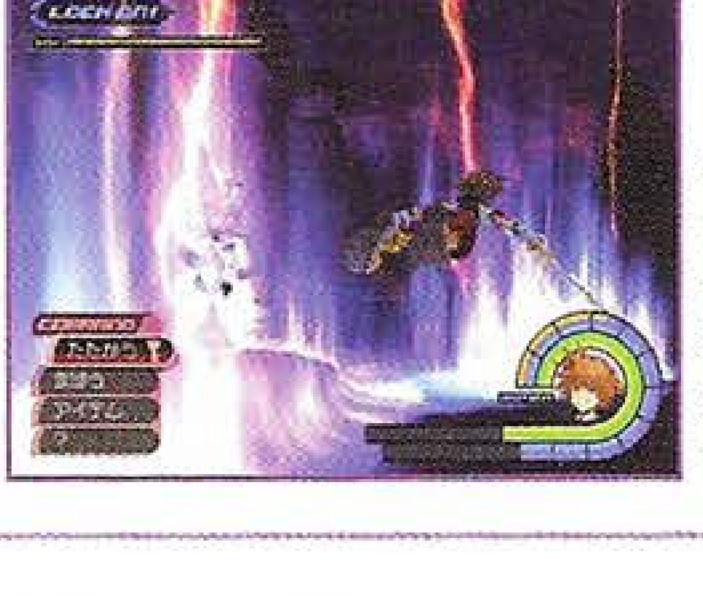


※3……13-14で機械を操作する前のみ通行可能
※4……13-14で機械を操作したあとに通行可能
※5……ファンタジアの魔人を倒したあとに通行可能
※6……13-18で敵を全滅させたあとに通行可能

クリアまでの手順

BOSS アンセム(2回目)

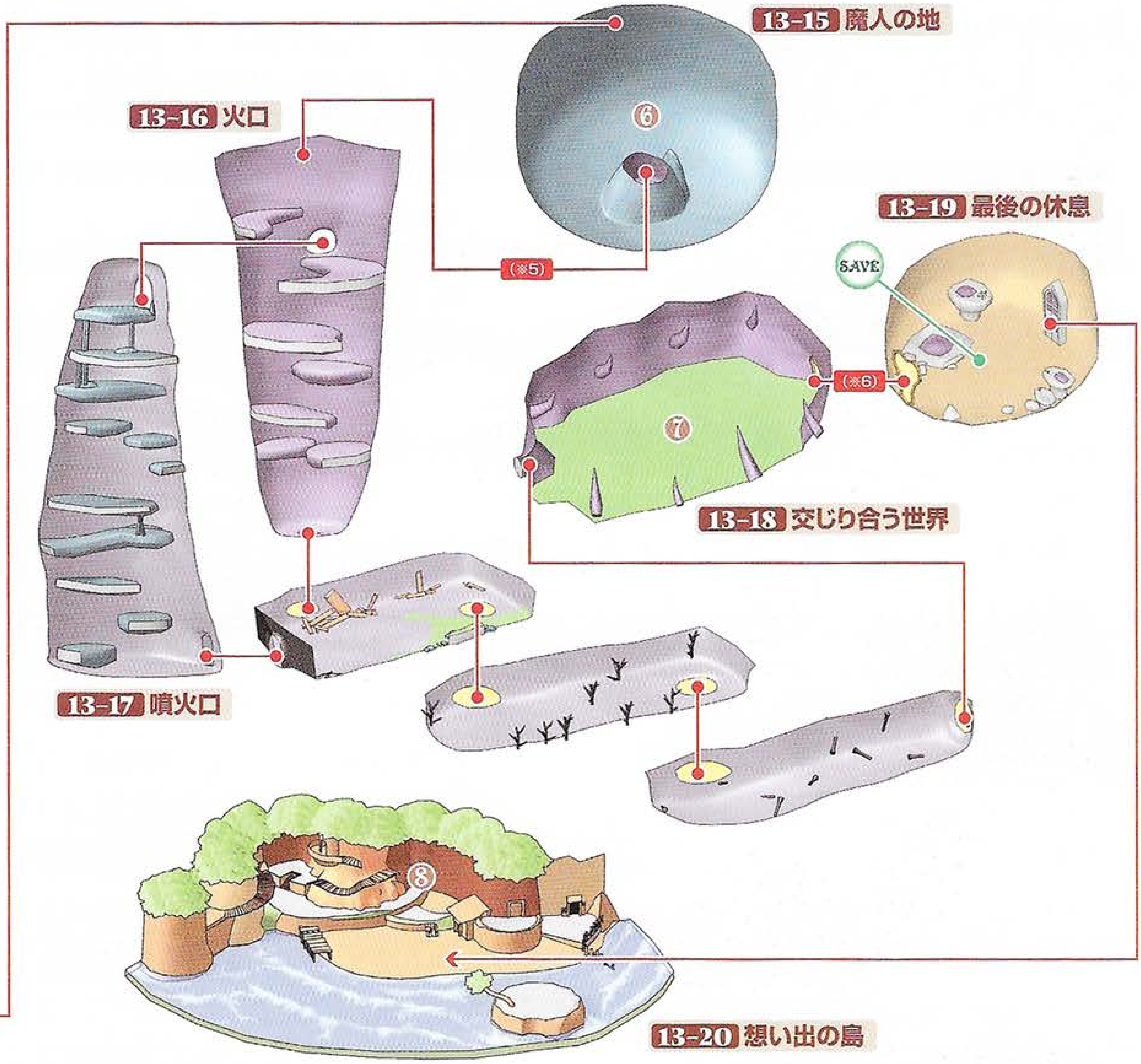
アンセムはすばやく飛びまわりながら攻撃してくるので、こちらから追いかけても攻撃を当てるのは難しい。そこで、少し離れた位置でアンセムをR1ボタンでロックオンしたまま待ち、相手が攻撃してきたら、それをジャンプで避けつつ『たたかう』などを当てよう。ただし、突進攻撃は『ドッジロール』でかわすか『リフレクトガード』で弾き返して反撃したほうがいい。なお、アンセムが身体を光らせてドーム状の空間の中央に移動したら、『暗黒のオーラ』を使ってくるという合図。この攻撃の最中は敵にダメージを与えられないので、下のどちらかの写真の方法でかわすこと。



⬅アンセムの身体が光ったら、敵の周囲を走って地中からの攻撃をかわし、最後の光の波は『グライド』で飛行して回避する。



⬅壁ぎわまで下がってから、走ったり『ドッジロール』をくり返したりして、『暗黒のオーラ』を避ける手もある。



クリアまでの手順

BOSS ワールドオブカオス

戦艦のような巨体につながったアンセムを攻撃すれば、ダメージを与えることが可能。ただし、最終的にワールドオブカオスを倒すためには、右記の手順を踏んで、弱点とも言えるルームコアやメインコアを壊していく必要がある。

なお、手順1と8でアンセムにダメージを与えるときは、敵の両腕の近くにとどまるのは避け、背後にまわりこんで攻撃すること。相手はときどき『アンセム乱舞』などで広範囲を攻撃してくるため、正面にいると危険だからだ。

1. ●アンセムのHPをゼロにして闇の穴①に入る
2. ●シャドウを全滅させてルームコアを出現させる ●ルームコアを壊して闇の穴①から出る
3. ●砲台をすべて壊して闇の穴②に入る
4. ●ダークボールを全滅させてルームコアを出現させる ●ルームコアを壊して闇の穴②から出る
5. ●艦首付近にある顔を倒し、口のなかにある闇の穴③に入る
6. ●インビジブルを全滅させてルームコアを出現させる ●ルームコアを壊して闇の穴③から出る
7. ●メインコアを壊す
8. ●アンセムのHPをゼロにして、ワールドオブカオスを倒す

キングダム ハーツ DATA FILE

『キングダム ハーツ』のオリジナル版とFM版の各種データをまとめて掲載。なお、表内で【 】がついているものは、FM版のデータであることを示す。

技リスト

ソラの技 | SORA's Arts

名前	分類	必要AP	消費MP	動作・性能
地上縦振り	『たたかう』で出せる技	—	0	武器を振り下ろす
地上横振り	『たたかう』で出せる技	—	0	武器を横に振る
地上突き	『たたかう』で出せる技	—	0	武器を前に突き出す
地上回転振り	『たたかう』で出せる技	—	0	コンボの最後に出る技。横回転しながら武器を振る
上昇振り	『たたかう』で出せる技	—	0	ロックオンした敵に向かってジャンプしながら武器を振り上げる
跳び込み振り	『たたかう』で出せる技	—	0	ロックオンした敵に向かってジャンプしながら武器を上から下に振る
空中縦振り	『たたかう』で出せる技	—	0	空中にいるときに出る技。武器を振り下ろす
空中振り上げ	『たたかう』で出せる技	—	0	空中にいるときに出る技。武器を下から上に振る
空中回転振り	『たたかう』で出せる技	—	0	空中にいるときにコンボの最後に出る技。横回転しながら武器を振る
ドッジロール	◉ボタンで出せる技	1	0	すばやく前転する。動作開始から約0.2秒間は敵の攻撃が当たらない
リフレクトガード	◉ボタンで出せる技	2	0	武器で身を守るポーズをとり、受けた攻撃を弾き返す(敵の攻撃によっては弾き返せない)
カウンター	—	2	0	ソラの武器が弾き返された直後に◉ボタンを押すと、すぐに反撃をくり出す
ヴォルテックス	『たたかう』で出せる技	1	0	身体をひねりながら武器を振り、広範囲を攻撃する
エリアルスイープ	『たたかう』で出せる技	2	0	きりもみ回転しながらジャンプし、広範囲を攻撃する
ファイナルブレイク	『たたかう』で出せる技	3【2】	0	コンボの最後に出る技。軽く跳んで武器を振り下ろす。威力は『地上回転振り』より高め
設置物投げ	—	—	0	ツボ、タル、木箱、カボチャを『なげる』などでぶつけてダメージを与える
カボチャ爆弾	—	—	0	ハロウィンタウンにあるカボチャを、投げ当てたりファイア系の魔法で火をつけたりして爆発させ、ダメージを与える
ソニックレイヴ	特殊技(近〜中距離)	3	2	突進しながらキーブレードで突く。◉ボタンで追加入力をするたびに突進攻撃を1回ずつ追加する(最大6回まで追加)
ラストアルカナム	特殊技(近〜中距離)	3【4】	2【3】	キーブレードで7回攻撃したあと、◉ボタンで追加入力をするたびに攻撃を1回ずつ追加する(最大6回まで追加)
ストライクレイド	特殊技(近〜遠距離)	3	3【2】	キーブレードを投げる。◉ボタンで追加入力をするたびにキーブレードを1回ずつ追加で投げる(最大4回まで追加)
ラグナロク	特殊技(近〜中距離)	3【4】	3	ジャンプしながら5回連続で攻撃。追加入力をすると複数の追尾弾を撃つ。追尾弾は最大MPが高いほどダメージ量が増える
トリニティリミット	特殊技(近〜遠距離)	5【1】	3	マップ内にいるすべての敵にダメージを与えて、パーティーメンバー全員の残りMPがゼロになる
FM スラップショット	『たたかう』で出せる技	1	0	踏みこみながら、武器をすばやく左上へ振る
FM スライドダッシュ	『たたかう』で出せる技	1	0	スライディングしながら武器で突く。かなり遠くまで移動できる
FM ハリケーンピリオド	『たたかう』で出せる技	2	0	コンボの最後に出る技。縦回転しながら斜め前方へ落下する。威力は『空中回転振り』より高め
FM リップルドライヴ	『たたかう』で出せる技	3	0	コンボの最後に出る技。周囲の敵にもダメージを与え、最大MPが高いほどダメージ量が増える
FM スタンインパクト	『たたかう』で出せる技	2	0	コンボの最後に30%の確率で出る技。ダメージを与えつつ敵を気絶させる。周囲の敵にも効果があり、威力は『地上回転振り』と同じ
FM グラビティブレイク	『たたかう』で出せる技	2	0	コンボの最後に30%の確率で出る技。武器を前へ振り下ろし、「敵の残りHPの(攻撃力+40)%」のダメージを与える
FM ザンテツケン	『たたかう』で出せる技	2	0	コンボの最後に30%の確率で出る技。踏みこんで武器を振り、敵の残りHPの250%のダメージを与える

ドナルドの技 | DONALD DUCK's Arts

名前	分類	必要AP	消費MP	動作・性能
地上アタック	ノーマル攻撃	—	0	杖を振り下ろす
ジャンプアタック	ノーマル攻撃	—	0	ジャンプして杖を振り下ろす
ファイア、ファイラ、ファイガ	スタンダード魔法	—	(※1)	前方に炎を飛ばす。盾で防がれることがある
ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	スタンダード魔法	—	(※2)	前方に複数個の氷を飛ばす。盾で防がれることがある
サンダー、サンダラ、サンダガ	スタンダード魔法	—	1	自分または敵の周囲に雷を落とす
ケアル、ケアルラ、ケアルガ	ディフェンス魔法	—	1	パーティーメンバーひとりのHPを回復させる
グラビデ、グラビラ、グラビガ	アドバンスド魔法	—	1	敵の残りHPに応じたダメージを与える
ストップ、ストプラ、ストプガ	アドバンスド魔法	—	2	敵の動きをしばらく停止させる
エアロ、エアロラ、エアロガ	ディフェンス魔法	—	2	受けるダメージを半減させるバリアを張る。『エアロラ』と『エアロガ』は、バリアに触れた敵にダメージを与える

※1……オリジナル版はチャージゲージ0.5マス分、FM版はチャージゲージ1マス分
※2……チャージゲージ1マス分

グーフィーの技 | GOOFY's Arts

名前	分類	必要AP	消費MP	動作・性能
地上盾パンチ	ノーマル攻撃	—	0	前方に向かって盾を振る
地上回転技	ノーマル攻撃	—	0	前に進みながら横回転して盾を振りまわす
空中盾パンチ	ノーマル攻撃	—	0	空中で前方に向かって盾を振る
空中盾アッパー	ノーマル攻撃	—	0	ジャンプしながら盾を振り上げる
防御構え	シールドアクション	—	0	盾をかまえて敵の攻撃を防ぐ
防御前進	シールドアクション	—	0	盾をかまえたまま歩き、移動しながら敵の攻撃を防ぐ
突進	シールドアクション	—	0	盾をかまえたまま走り、攻撃と防御を同時に行なう。攻撃は最大で4回連続で当たる
グーフィーロケット	スペシャル攻撃	1	1	盾をかまえたまま上空に向かって突進
グーフィーアタック	スペシャル攻撃	2【1】	1	盾をかまえたまま突進して敵を気絶させる
グーフィートルネド	スペシャル攻撃	2	1	横に回転しつつ敵を追いかけて攻撃。敵が空中にいるときは空を飛びながら攻撃を行なう
MPギフト	サポートアクション	3	1【2】	自分以外のパーティーメンバーひとりのMPを3回復させる
FM エボリューション	サポートアクション	3	3	パーティーメンバー全員のHPを30ずつ回復させる

ターザンの技 | TARZAN's Arts

名前	分類	必要AP	消費MP	動作・性能
地上なぎ払い	ノーマル攻撃	—	0	槍を左から右に大きく払う
地上突き	ノーマル攻撃	—	0	槍を突き出す
空中振り下ろし	ノーマル攻撃	—	0	ジャンプしたあと槍を上から下に振る
空中振り上げ	ノーマル攻撃	—	0	ジャンプしながら槍を下から上に振る
ストーミングボア	スペシャル攻撃	2	1	叫びながら走り、槍を2回振りまわしたあと横に払う
レイジングアスプ	スペシャル攻撃	2	1	軽く跳んでから槍を振り下ろして敵を気絶させる
大自然のいやし	ディフェンス技	3	1	ケアル系の魔法と同じ効果。ソラたちの『ケアル』がパワーアップすると、同じように強化される
大気の守り	ディフェンス技	3	2	エアロ系の魔法と同じ効果。ソラたちの『エアロ』がパワーアップすると、同じように強化される

アラジンの技 | ALADDIN's Arts

名前	分類	必要AP	消費MP	動作・性能
地上縦振り	ノーマル攻撃	—	0	剣を両手で振り下ろす
地上なぎ払い	ノーマル攻撃	—	0	剣を左から右に払う
空中縦振り	ノーマル攻撃	—	0	ジャンプしたあと剣を上から下に振る
空中なぎ払い	ノーマル攻撃	—	0	ジャンプしながら剣を左下から右上に振る
クレセントムーン	スペシャル攻撃	2	1	ジャンプしながら剣を振り上げる
ストームリーパー	スペシャル攻撃	2	1	走りながら剣を振りまわす

アリエルの技 | ARIEL's Arts

名前	分類	必要AP	消費MP	動作・性能
尻尾アタック	ノーマル攻撃	—	0	横に回転しながら尾ヒレをぶつける
宙返りアタック	ノーマル攻撃	—	0	縦方向にまわりながら相手を蹴る
スパイラルウェイブ	スペシャル攻撃	1	1	きりもみ回転しながら体当たり。10回以上連続で当たることもある
サンダーポーション	スペシャル攻撃	3	1	サンダー系の魔法と同じ効果。ソラたちの「サンダー」がパワーアップすると、同じように強化される
キュアポーション	ディフェンス技	3	1	ケアル系の魔法と同じ効果。ソラたちの「ケアル」がパワーアップすると、同じように強化される
エアロポーション	ディフェンス技	3	2	エアロ系の魔法と同じ効果。ソラたちの「エアロ」がパワーアップすると、同じように強化される

ジャックの技 | JACK's Arts

名前	分類	必要AP	消費MP	動作・性能
おどかし	ノーマル技	—	0	前かがみになりながら両腕を振り下ろす
ステップアタック	ノーマル技	—	0	踏みこみながらまわし蹴りを放つ
空中回転アタック	ノーマル技	—	0	ジャンプしながらまわし蹴りを放つ
アプローズプリーズ	スペシャル攻撃	1	1	ヒザを曲げたままの姿勢でスライディングする
怒りに燃える火炎	スペシャル攻撃	2	(※3)	ファイア系の魔法と同じ効果。ソラたちの「ファイア」がパワーアップすると、同じように強化される
恐怖に凍てつく吹雪	スペシャル攻撃	2	(※4)	ブリザド系の魔法と同じ効果。ソラたちの「ブリザド」がパワーアップすると、同じように強化される
悲しみにふるえる雷	スペシャル攻撃	3	1	サンダー系の魔法と同じ効果。ソラたちの「サンダー」がパワーアップすると、同じように強化される
自らにつぶされし魂	スペシャル攻撃	3	1	グラビデ系の魔法と同じ効果。ソラたちの「グラビデ」がパワーアップすると、同じように強化される

※3……オリジナル版はチャージゲージ0.5マス分、FM版はチャージゲージ1マス分
※4……チャージゲージ1マス分

ピーター・パンの技 | PETER PAN's Arts

名前	分類	必要AP	消費MP	動作・性能
突き	ノーマル攻撃	—	0	短剣を突き出す
縦振り	ノーマル攻撃	—	0	短剣を振り下ろす
スラストラッシュ	スペシャル攻撃	2	1	敵を追いながら短剣を6回連続で振る
ストップモーション	スペシャル攻撃	4	2	ストップ系の魔法と同じ効果。ソラたちの「ストップ」がパワーアップすると、同じように強化される
ウインドフィールド	ディフェンス技	3	2	エアロ系の魔法と同じ効果。ソラたちの「エアロ」がパワーアップすると、同じように強化される

ビーストの技 | THE BEAST's Arts

名前	分類	必要AP	消費MP	動作・性能
地上右爪	ノーマル攻撃	—	0	右腕を振り下ろす
地上左爪	ノーマル攻撃	—	0	左腕を振り下ろす
地上両爪	ノーマル攻撃	—	0	左右の腕を交差させるように振り下ろす
空中左爪	ノーマル攻撃	—	0	ジャンプしながら腕を振り上げる
空中回転アタック	ノーマル攻撃	—	0	ジャンプして横に回転しながら腕を振る
フェロシアスランジ	スペシャル攻撃	2	1	姿勢を低くしてから体当たりを仕掛ける
フェリアスベロウ	スペシャル攻撃	3	1	激しく吠えて周辺にいるすべての敵を気絶させる

魔法リスト

魔法 | Magic

名前	消費MP	効果	覚える方法
ファイア、ファイラ、ファイガ	(※1)	炎を1発放つ。1発につき1体しか攻撃できない	炎の力を手に入れる(トラヴァースタウンでガードアーマーを倒す、アグラバーでジャファー(2回目)を倒す、ホロウバスティオンの鍵穴を封印する)
ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	チャージゲージ1マス分	7個の氷を散らばせながら飛ばす。1回の攻撃で複数の氷を1体の敵に当てても、1発分のダメージしか与えられない	氷の力を手に入れる(ワンダーランドで、しょうこの爪あとを入手するか鍵穴を封印する、アグラバーでジャファー(1回目)を倒す、『闘技大会』のハデスカップで40位のベヒーモスを倒す)
サンダー、サンダラ、サンダガ	1	自分またはロックオンした敵の周囲に数本の雷を落として、雷に触れたすべての敵にダメージを与える	雷の力を手に入れる(オリンポスコロシアムで『タル壊し』をクリアする、アトランティカでアースラ(2回目)を倒す、『闘技大会』のハデスカップで30位のケルベロスを倒す)
ケアル、ケアルラ、ケアルガ	1	選んだキャラクターのHPを回復させる。回復量は、最大MPが高いほど増える	癒しの力を手に入れる(ディープジャングルでクレイトンを倒す、ネバーランドの 10-11 でティンカー・ベルを救出する、ホロウバスティオンの鍵穴封印後に 12-9 でエアリスと話す)
グラビデ、グラビラ、グラビガ	1	空中から黒い球を落とし、球に触れた敵に相手の残りHPに応じたダメージを与える	星の力を手に入れる(『闘技大会』のフィルカップで優勝する、ハロウィンタウンの鍵穴を封印する、『闘技大会』のハデスカップで10位のハデスを倒す)
ストップ、ストプラ、ストプガ	2	敵の動きを止める。止められる時間は、最大MPが高いほど長くなる	時の力を手に入れる(モンストロでパラサイトケイジ(2回目)を倒す、『プーのブランコ』でイーヨーのしっぽを見つける、ネバーランドでファントムを倒す)
エアロ、エアロラ、エアロガ	2	受けるダメージを半分に減らすバリアを張る。『エアロラ』『エアロガ』になると、接触した敵にダメージを与える能力がつく	風の力を手に入れる(トラヴァースタウンでオポジットアーマーを倒す、ネバーランドの 10-4 で宝箱を開ける、『101匹わんちゃん』の賞品

※1……オリジナル版はチャージゲージ0.5マス分、FM版はチャージゲージ1マス分

召喚魔法 | Summon

名前	消費MP	効果	覚える方法
シンバ	2 (※2、※3)	召喚後に『チャージ』コマンドを実行し、◉ボタンを押しつづけてパワーをためると(最大5段階)、その量に応じた強さの『プラウドロア』を発動して、マップ内のすべての敵にダメージを与える	トラヴァースタウンの 2-19 でレオンから大地のかがやきをもらったあと、 2-17 にいるマーリンに古びた本を届ける
ジーニー	2 (※2、※4)	召喚中に R1 ボタンで敵をロックオンしていると、ジーニーが画面内の敵に対して10回連続でロックオンを行なう。その状態で『ショータイム』コマンドを実行すると、ジーニーが技を仕掛ける(技の種類はランダム)	アグラバーの鍵穴を封印する
バンビ	1 (※2)	バンビが近くを跳ねまわりながら『パラダイス』という技でMPボールを何度もばらまく。また、召喚中にソラが敵を6体倒すごとに、バンビが現在いるワールドに対応したアイテムを出す(※5)	『プーのハチミツの木』をプレイして自然のかがやきを手に入れたあと、トラヴァースタウンの 2-17 でフェアリー・ゴッドマザーと話す
ダンボ	3 (※2、※6)	ソラを背中に乗せて飛ぶ。ダンボに乗っているあいだはソラに敵の攻撃が当たらなくなるほか、『スプラッシュ』コマンドを実行すると、ダンボが鼻から水を噴射して敵を攻撃する	モンストロの 7-1 で宝箱から水のかがやきを手に入れたあと、トラヴァースタウンの 2-17 でフェアリー・ゴッドマザーと話す

名前	消費MP	効果	覚える方法
ティンク	3 (※7)	ティンカー・ベルがソラのまわりを飛びながら『リジェネ』を使い、ソラたちのHPを順番に回復させていく。また、ソラのHPがゼロになると、すぐに『リレイズ』で回復してくれる	ネバーランドの鍵穴を封印する
ムーシュー	3 (※2、※8)	召喚中はムーシューがソラの頭に乗っており、『フレアブレス』コマンドを実行すると小さな炎を3発放つ。◎ボタンを押しつづければ、連続で炎を放つことができる	ホロウバスティオンでマレフィセントドラゴンを倒して炎のかがやきを手に入れたあと、トラヴァースタウンの 2-17 でフェアリー・ゴッドマザーと話す

※2……召喚キャラクターを召喚したときに消費MPの分だけMPを消費し、さらに時間が経つごとにMPが少しずつ減っていく(ゼロになると召喚魔法の効果が切れる)
※3……『プラウドロア』を発動したときの消費MPは1(FM版は2)
※4……『ショータイム』を発動したときの消費MPは1(FM版は2)
※5……バンビが『パラダイス』で出すアイテムは、オリジナル版とFM版とで異なる
※6……ダンボを召喚中に『スプラッシュ』を実行すると、MPの減るペースが2倍(FM版は3倍)になる
※7……ティンカー・ベルを召喚したときに消費。以降はMPをいっさい消費しないうえ、『かえす』コマンドを実行するかティンカー・ベルが『リレイズ』を使うまではティンカー・ベルが帰ることもない
※8……『フレアブレス』を実行したときの消費MPは、1回(3発)の攻撃につき0.06

アビリティリスト

名前	必要AP	消費MP	効果	覚えられるキャラクターと修得条件
ハイジャンプ	—	—	ジャンプの高さや飛距離が伸びる	**【共有】** モンストロでパラサイトケイジ(1回目)を倒したあと、7-1 に出現した宝箱を開ける
マーメイドキック	—	—	水中にいるときに高速で泳ぎ、海流に逆らって移動できる	**【共有】** アトランティカでアースラ(1回目)を倒す
グライド	—	—	空中で⊗ボタンを押しているあいだ滑空できる	**【共有】** ネバーランドの鍵穴を封印する
スーパーグライド	—	—	空中で◉ボタンを押しているあいだ高速で滑空できる	**【共有】** エンド・オブ・ザ・ワールドでファンタジアの魔人を倒す
ドッジロール	1	0	◉ボタンを押すと、正面または左スティックを入力した方向に転がって移動する	**【ソラ】** トラヴァースタウンでガードアーマーを倒す
リフレクトガード	2	0	◉ボタンを押すと、武器で身を守るポーズをとり、受けた攻撃を弾き返せる(敵の攻撃によっては弾き返せない)	**【ソラ】** レベルアップで覚える
カウンター	2	0	攻撃が弾き返されたときに◉ボタンを押すと、すぐに反撃できる(弾き返されたときのスキが大きいと出せない)。この攻撃は確実にクリティカルヒットする	**【ソラ】** レベルアップで覚える
コンボプラス	1	0	装備している数だけ、地上で『たたかう』によるコンボを行なったときに攻撃できる回数が増える	**【ソラ】** レベルアップで覚える
エアコンボプラス	1	0	装備している数だけ、空中で『たたかう』によるコンボを行なったときに攻撃できる回数が増える	**【ソラ】** レベルアップで覚える
クリティカルアップ	3【2】	0	攻撃がクリティカルヒットする確率が通常の2倍(2個装備で3倍、3個装備で4倍)になる	**【ソラ】** レベルアップで覚える **【ターザン、アラジン、ピーター・パン、ビースト】** 最初から覚えている
ヴォルテックス	1	0	少し離れた位置にいる敵に『たたかう』を行なうと、身体をひねりながら武器を横に振る技が出る	**【ソラ】** レベルアップで覚える
エリアルスイープ	2	0	空中にいる敵に地上から『たたかう』を行なうと、きりもみ回転しながらジャンプして攻撃する技が出る	**【ソラ】** レベルアップで覚える
ファイナルブレイク	3【2】	0	地上での『たたかう』によるコンボ中の最後の攻撃が、軽く跳んで武器を振り下ろす技に変わる	**【ソラ】** レベルアップで覚える
ライブラ	1	0	ロックオンしている敵の最大HPと残りHPを示すゲージが、画面左上に表示される	**【ソラ】** レベルアップで覚える
ドロー	2	0	HPボール、MPボール、マニー、アイテムを吸い寄せて拾える範囲が2倍(2個装備で4倍)に広がる	**【ソラ、ドナルド、グーフィー】** レベルアップで覚える **【アラジン、アリエル、ジャック、ピーター・パン】** 最初から覚えている
MPヘイスト	3	0	敵を攻撃したときに増えるチャージゲージの量が多くなる	**【ソラ、ドナルド、グーフィー】** レベルアップで覚える **【アリエル、ピーター・パン】** 最初から覚えている
ダメージアスピル	2【3】	0	ダメージを受けたとき、チャージゲージが「HPゲージが減った長さの半分(FM版は1/5)」だけ増える。2個装備すると増加量が2倍になる	**【ソラ、ドナルド、グーフィー】** レベルアップで覚える **【アリエル、ジャック、ビースト】** 最初から覚えている

名前	必要AP	消費MP	効果	覚えられるキャラクターと修得条件
バーサク	1	0	HPゲージが赤く点滅しているあいだ、攻撃力が4上がる	【ソラ、ドナルド、グーフィー】レベルアップで覚える 【ターザン、ビースト】最初から覚えている
ラストリーヴ	2【5】	0	残りHPより大きなダメージを受けても、HPが1だけ残る。残りHPが1のときは効果なし	【ソラ、ドナルド、グーフィー】レベルアップで覚える 【ターザン、ビースト】最初から覚えている
プライズアップ	2	0	敵、バンビ、設置物などから出るHPボール、MPボール、マニーの個数が増える。装備している数が多いほど個数が増加	【ソラ、ドナルド、グーフィー】レベルアップで覚える 【アラジン、ジャック、ピーター・パン】最初から覚えている
ラックアップ	3【2】	0	敵、バンビ、設置物からアイテムが出る確率が上がる。装備している数が多いほど確率が上昇	【ソラ、ドナルド、グーフィー】レベルアップで覚える 【アラジン、アリエル、ピーター・パン】最初から覚えている
召喚MPアップ	1	0	パーティーメンバー全員が装備している合計数ぶん、召喚魔法で呼び出した味方の最大MPが増える	【ソラ、ドナルド、グーフィー】それぞれ特定の条件(※1)を満たす 【アラジン、ジャック】最初から覚えている
ハイパーヒーリング	3	0	気絶している時間が半分に減る。また、気絶が解除されたときにHPの回復する量が2倍になる	【ドナルド、グーフィー】レベルアップで覚える 【ターザン、アリエル、ビースト】最初から覚えている
ソニックレイヴ	3	2	突進しながらキーブレードで突く。◎ボタンで追加入力をするたびに突進攻撃を1回ずつ追加する(最大6回まで追加)	【ソラ】オリンポスコロシアムでケルベロスを倒したあと、クラウドと会話する
ラストアルカナム	3【4】	2【3】	キーブレードで7回攻撃したあと、◎ボタンで追加入力をするたびに攻撃を1回ずつ追加する(最大6回まで追加)	【ソラ】ネバーランドでフックを倒す
ストライクレイド	3	3【2】	キーブレードを投げる。◎ボタンで追加入力をするたびにキーブレードを1回ずつ追加で投げる(最大4回まで追加)	【ソラ】オリンポスコロシアムのペガサスカップで優勝する
ラグナロク	3【4】	3	ジャンプしながら5回連続で攻撃。追加入力をすると複数の追尾弾を撃つ	【ソラ】ホロウバスティオンでリク(キーブレード)を倒す
トリニティリミット	5【1】	3	マップ内にいるすべての敵にダメージを与えて、パーティーメンバー全員の残りMPがゼロになる	【ソラ】オリンポスコロシアムのハデスカップで優勝する
グーフィーロケット	1	1	盾をかまえたまま上空に向かって突進。地上にいる敵にも攻撃が当たる	【グーフィー】レベルアップで覚える
グーフィーアタック	2【1】	1	盾をかまえたまま突進して敵を気絶させる。移動距離はそれほど長くない	【グーフィー】レベルアップで覚える
グーフィートルネド	2	1	横に回転しつつ敵を追いかけて攻撃。敵が空中にいるときは空を飛びながら攻撃を行なう	【グーフィー】レベルアップで覚える
MPギフト	3	1【2】	自分以外のパーティーメンバーひとりのMPを3回復させる	【グーフィー】レベルアップで覚える
ストーミングボア	2	1	叫びながら走り、槍を2回振りまわしたあと横に払う	【ターザン】最初から覚えている
レイジングアスプ	2	1	軽く跳んでから槍を振り下ろして敵を気絶させる	【ターザン】最初から覚えている
大自然のいやし	3	1	ケアル系の魔法と同じ効果。ソラたちの『ケアル』がパワーアップすると強化される	【ターザン】最初から覚えている
大気の守り	3	2	エアロ系の魔法と同じ効果。ソラたちの『エアロ』がパワーアップすると強化される	【ターザン】最初から覚えている
クレセントムーン	2	1	ジャンプしながら剣を振り上げる。地上にいる敵にも攻撃が当たる	【アラジン】最初から覚えている
ストームリーパー	2	1	走りながら剣を振りまわす。移動するぶん攻撃範囲は広い	【アラジン】最初から覚えている
スパイラルウェイブ	1	1	きりもみ回転しながら体当たり。10回以上連続で当たることもある	【アリエル】最初から覚えている
サンダーポーション	3	1	サンダー系の魔法と同じ効果。ソラたちの『サンダー』がパワーアップすると強化される	【アリエル】最初から覚えている
キュアポーション	3	1	ケアル系の魔法と同じ効果。ソラたちの『ケアル』がパワーアップすると強化される	【アリエル】最初から覚えている
エアロポーション	3	2	エアロ系の魔法と同じ効果。ソラたちの『エアロ』がパワーアップすると強化される	【アリエル】最初から覚えている
アプローズプリーズ	1	1	ヒザを曲げたままの姿勢でスライディングする	【ジャック】最初から覚えている
怒りに燃える火炎	2	(※2)	ファイア系の魔法と同じ効果。ソラたちの『ファイア』がパワーアップすると強化される	【ジャック】最初から覚えている
恐怖に凍てつく吹雪	2	チャージゲージ1マス分	ブリザド系の魔法と同じ効果。ソラたちの『ブリザド』がパワーアップすると強化される	【ジャック】最初から覚えている

名前	必要AP	消費MP	効果	覚えられるキャラクターと修得条件
悲しみにふるえる雷	3	1	サンダー系の魔法と同じ効果。ソラたちの『サンダー』がパワーアップすると強化される	【ジャック】最初から覚えている
自らにつぶされし魂	3	1	グラビデ系の魔法と同じ効果。ソラたちの『グラビデ』がパワーアップすると強化される	【ジャック】最初から覚えている
スラストラッシュ	2	1	敵を追いながら短剣を6回連続で振る	【ピーター・パン】最初から覚えている
ストップモーション	4	2	ストップ系の魔法と同じ効果。ソラたちの『ストップ』がパワーアップすると強化される	【ピーター・パン】最初から覚えている
ウインドフィールド	3	2	エアロ系の魔法と同じ効果。ソラたちの『エアロ』がパワーアップすると強化される	【ピーター・パン】最初から覚えている
フェロシアスランジ	2	1	姿勢を低くしてから体当たりを仕掛ける	【ビースト】最初から覚えている
フュリアスベロウ	3	1	激しく吠えて周囲にいるすべての敵を気絶させる	【ビースト】最初から覚えている
FM スラップショット	1	0	近くにいる敵に『たたかう』を行なうと、武器をすばやく振り上げる技が出る	【ソラ】レベルアップで覚える
FM スライドダッシュ	1	0	遠くにいる敵に『たたかう』を行なうと、スライディングで近づきつつ武器で突く技が出る	【ソラ】レベルアップで覚える
FM ハリケーンピリオド	2	0	空中での『たたかう』によるコンボ中に、敵がソラよりも下にいる場合のみ、最後の攻撃が縦にまわる技に変わる	【ソラ】レベルアップで覚える
FM リップルドライヴ	3	0	地上での『たたかう』によるコンボ中に、最後の攻撃が周囲の敵にも当たる技に変わる	【ソラ】レベルアップで覚える
FM スタンインパクト	2	0	地上での『たたかう』によるコンボ中に、最後の攻撃が周囲の敵にも当たる気絶攻撃系の技に変わることがある	【ソラ】レベルアップで覚える
FM グラビティブレイク	2	0	地上での『たたかう』によるコンボ中に、最後の攻撃が敵を押しつぶす割合攻撃系の技に変わることがある	【ソラ】オリンポスコロシアムのヘラクレスカップ(時間付きでチャレンジ)で優勝する
FM ザンテツケン	2	0	地上での『たたかう』によるコンボ中に、最後の攻撃が割合攻撃系の技に変わることがある。ノーマル敵なら一撃で倒せる	【ソラ】アグラバーでカート・ジーサを倒す
FM エンカウントアップ	1	0	ハートレスが出現する可能性のあるマップへ移動したときに、かならずハートレスが出現する(ボス敵はのぞく)	【ソラ】アイテムアトリエで「MIX」マークが15個以上になったあとにモーグリに話しかける
FM リーフベール	5	0	自分にケアル系の魔法を使っているあいだ、敵の攻撃を受けなくなる	【ソラ、ドナルド】レベルアップで覚える
FM テックアップ	2	0	敵の攻撃を弾き返したときに、Techによって得られる経験値が通常の2倍(2個装備で3倍、3個装備で4倍、4個装備で5倍)になる	【ソラ】特定の条件(※3)を満たす
FM エボリューション	3	3	パーティーメンバー全員のHPを30ずつ回復させる	【グーフィー】レベルアップで覚える

※1……【ソラ】100エーカーの森の各サブゲームで規定の記録を出してからオウルに話しかける、【ドナルド】ホロウバスティオンでマレフィセントを倒す、【グーフィー】モンストロでパラサイトケイジ(1回目)を倒す

※2……オリジナル版はチャージゲージ0.5マス分、FM版はチャージゲージ1マス分

※3……レベルアップで覚える(最大2回)、オリンポスコロシアムの『闘技大会』のフィルカップ(時間付きでチャレンジ)で優勝する、『101匹わんちゃん』で90匹の子犬を助けたあとにトラヴァースタウンの 2-10 へ行く、のいずれか



武器リスト

ソラ用武器（キーブレード） | SORA's Weapons

名前	長さ	スキ	ステータスの変化	入手方法
キングダムチェーン	中	大	攻撃力+3	デスティニーアイランドで嵐の夜にリクと会話する
ネイティブワーク	長	特大	攻撃力+5／クリティカル率×0.5	ディープジャングルで鍵穴を封印する
デザイアーランプ	中	中	攻撃力+6	アグラバーで鍵穴を封印する
トレジャーオブシー	中	大	攻撃力+6／最大MP+1	アトランティカで鍵穴を封印する
パンプキンヘッド	長	特大	攻撃力+7／クリティカル率×2	ハロウィンタウンで鍵穴を封印する
フェアリーハープ	短	大	攻撃力+8／最大MP+1／クリティカル率×1【×0.5】／クリティカル補正+4【+2】	ネバーランドで鍵穴を封印する
ウィッシュスター	短	特大	攻撃力+5／確実にクリティカルヒットする／クリティカル補正+4【+2】	トラヴァースタウンの 2-21 にある宝箱を開ける
エグザミネイション	中	大	攻撃力+4／最大MP+2	7系統の魔法をひととおり修得してから、トラヴァースタウンの 2-17 でマーリンに話しかける
メタルチョコボ	長	小	攻撃力+10【+9】／最大MP－1／クリティカル率×0.1	オリンポスコロシアムの『闘技大会』のヘラクレスカップで4位のクラウドに勝つ
パワーオブヒーロー	中	小	攻撃力+9【+10】／クリティカル率×1.5【×1】／クリティカル補正+4【+2】	オリンポスコロシアムの『闘技大会』のフィルカップ、ペガサスカップ、ヘラクレスカップのすべてで優勝する
ライオンハート	長	大	攻撃力+10／最大MP+1	オリンポスコロシアムの『闘技大会』のハデスカップで20位のクラウド&レオンに勝つ
ラストリゾート	中	特大	攻撃力+8【+7】／最大MP+2	ワンダーランドの 3-4 にあるトリニティマーク白③を発動させて出現した宝箱を開ける
ラヴィアンローズ	短	中	攻撃力+10【+13】／クリティカル率×2	カイリ救出後に、ホロウバスティオンの 12-9 でベルに話しかける
約束のお守り	中	特大	攻撃力+9／最大MP+1／クリティカル率×2	カイリ救出後に、トラヴァースタウンの 2-19 でナビグミを入手してからカイリと会話する
過ぎ去りし思い出	長	大	攻撃力+11／最大MP－1／クリティカル補正+4【+2】	カイリ救出後に、ホロウバスティオンの 12-15 にある宝箱を開ける
アルテマウェポン	長	小	攻撃力+12【+14】／最大MP+2／クリティカル率×2／クリティカル補正+4【+2】	アイテムアトリエで合成する
FM ダイヤモンドダスト	中	特大	攻撃力+3／最大MP+3	オリンポスコロシアムの『闘技大会』のゴールドマッチでアイスタイタンを倒す
FM 片翼の天使	長	小	攻撃力+8／最大MP－2／クリティカル率×0.5／クリティカル補正+16	オリンポスコロシアムの『闘技大会』のプラチナマッチでセフィロスを倒す

ソラ用武器（その他） | SORA's Weapons

名前	長さ	スキ	ステータスの変化	入手方法
ソードオブドリーム	―	大	攻撃力+1	ダイブ・トゥ・ハートで「望む力」に剣を選ぶ
ロッドオブドリーム	―	大	攻撃力+1／クリティカル率×0.5	ダイブ・トゥ・ハートで「望む力」に杖を選ぶ
ガードオブドリーム	―	中	攻撃力+1／クリティカルヒットしない	ダイブ・トゥ・ハートで「望む力」に盾を選ぶ
木剣	―	大	攻撃力+0	●デスティニーアイランドでソラが最初から装備 ●ホロウバスティオンの 12-1 でリクと会話する

ドナルド用武器（杖） | DONALD DUCK's Weapons

名前	長さ	スキ	ステータスの変化	入手方法
まどうしの杖	短	大	攻撃力+1／クリティカルヒットしない	ドナルドの初期装備
モーニングスター	短	大	攻撃力+2／クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う（価格：150【300】）
ハイスティック	短	大	攻撃力+4／クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う（価格：750【800】）
メイジスタッフ	短	特大	攻撃力+3／最大MP+1／クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う（価格：1000【1200】）
ウィズダムスタッフ	短	特大	攻撃力+5／最大MP+1／クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う（価格：4000）
バトルメイス	長	中	攻撃力+4／最大MP－1／クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う（価格：250【450】）

名前	長さ	スキ	ステータスの変化	入手方法
ソリッドメイス	長	中	攻撃力+7/最大MP−1/クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う(価格:1000【1200】)
グランドメイス	長	中	攻撃力+9/最大MP−1/クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う(価格:4000)
ロードフォーチュン	短	大	攻撃力+6【+7】/最大MP+1/クリティカルヒットしない	召喚魔法をすべて修得してから、トラヴァースタウンの 2-17 でフェアリー・ゴッドマザーに話しかける
クリティカルメイス	短	大	攻撃力+9【+11】/最大MP−1/クリティカル補正+9【+7】	オリンポスコロシアムの 4-1 にあるトリニティマーク白④を発動させて出現した宝箱を開ける
ウィザーズレリック	長	特大	攻撃力+5【+8】/最大MP+2/クリティカルヒットしない	ウィザードを倒す(0.2%の確率で落とす)
ロッドオブドリーム	長	中	攻撃力+8【+5】/最大MP+2/クリティカルヒットしない	7系統の魔法をすべて第3段階(名前が『〜ガ』になる)までパワーアップさせたあとに、トラヴァースタウンの 2-17 でマーリンに話しかける
セイヴザクイーン	長	中	攻撃力+9【+10】/最大MP+2/クリティカルヒットしない	オリンポスコロシアムの『闘技大会』のハデスカップ(ソラ一人でチャレンジ)をクリアする
FM メテオストライク	長	小	攻撃力+13/クリティカル補正+4	エンド・オブ・ザ・ワールドの 13-3 にある宝箱を開ける
FM ファンタジスタ	長	中	攻撃力+3/最大MP+3/クリティカルヒットしない	アイテムアトリエで合成する

グーフィー用武器(盾) | GOOFY's Weapons

名前	長さ	スキ	ステータスの変化	入手方法
騎士の盾	中	大	攻撃力+1/クリティカルヒットしない	グーフィーの初期装備
ミスリルシールド	中	大	攻撃力+4/クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う(価格:750【800】)
プラチナシールド	中	大	攻撃力+6/クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う(価格:2800)
スマッシャー	小	特大	攻撃力+3/クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う(価格:250【450】)
ギガースフィスト	小	特大	攻撃力+7/クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う(価格:1000【1200】)
スタウトシールド	大	中	攻撃力+1/クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う(価格:250【450】)
ゴーレムシールド	大	中	攻撃力+3/クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う(価格:1000【1200】)
アダマンシールド	大	中	攻撃力+5/クリティカルヒットしない	アイテムショップで買う(価格:4000)
ヘラクレスの盾	中	大	攻撃力+9/クリティカルヒットしない	オリンポスコロシアムの『闘技大会』のヘラクレスカップで優勝する
源氏の盾	大	中	攻撃力+8【+10】/クリティカルヒットしない	オリンポスコロシアムの『闘技大会』のハデスカップで44位のユフィに勝つ
ディフェンダー	大	中	攻撃力+10【+13】/最大MP+1/クリティカルヒットしない	ディフェンダーを倒す(0.2%の確率で落とす)
ガードオブドリーム	中	大	攻撃力+6/最大MP+2【+1】/クリティカルヒットしない	7系統の魔法の免許皆伝をすべて手に入れてから、トラヴァースタウンの 2-17 でマーリンに話しかける
セイヴザキング	大	小	攻撃力+10【+11】/最大MP+2/クリティカルヒットしない	オリンポスコロシアムの『闘技大会』のハデスカップ(時間付きでチャレンジ)をクリアする
FM マッシブバンパー	小	小	攻撃力+15/クリティカルヒットしない	エンド・オブ・ザ・ワールドの 13-12 にある宝箱を開ける
FM セブンエレメンツ	中	特大	攻撃力+4/最大MP+3/クリティカルヒットしない	アイテムアトリエで合成する

その他の仲間用武器 | Other's Weapons

名前	長さ	スキ	ステータスの変化	入手方法
やり	—	特大	攻撃力+3	ターザンの初期装備
けん	—	大	攻撃力+5	アラジンの初期装備
たんけん	—	小	攻撃力+1	ピーター・パンの初期装備

アクセサリーリスト

名前	ステータスの変化	その他の効果	おもな入手方法
プロテスネックレス	防御力+1	—	●**敵**…ソルジャー ●**宝箱**…デスティニーアイランド、ディープジャングル(FM版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:150【300】)、アラジンの初期装備、アリエルの初期装備、ジャックの初期装備、ピーター・パンの初期装備
プロテラネックレス	防御力+2	—	●**敵**…ラージボディ、グリーンレクイエム、パワーワイルド、バウンシーワイルド、バンディット ●**宝箱**…ディープジャングル(オリジナル版のみ)、アグラバー、ネバーランド(FM版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:750【800】)
プロテガネックレス	防御力+3	—	●**宝箱**…アグラバー(オリジナル版のみ)、ネバーランド(オリジナル版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:2800)
ファイアリング	防御力+1	ファイア系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**宝箱**…アグラバー(FM版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:250【450】)、アラジンの初期装備、ジャックの初期装備
ファイラリング	防御力+2	ファイア系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**敵**…レッドノクターン ●**宝箱**…アグラバー(オリジナル版のみ)、ホロウバスティオン(FM版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:1000【1200】)
ファイガリング	防御力+3	ファイア系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**敵**…ファットバンディット ●**宝箱**…ホロウバスティオン(オリジナル版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:4000)
ブリザドリング	防御力+1	ブリザド系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:250【450】)、ビーストの初期装備
ブリザラリング	防御力+2	ブリザド系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**敵**…ブルーラプソディ ●**宝箱**…ホロウバスティオン(FM版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:1000【1200】)
ブリザガリング	防御力+3	ブリザド系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**敵**…シーネオン、シェルタリングゾーン ●**宝箱**…ホロウバスティオン(オリジナル版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:4000)
サンダーリング	防御力+1	サンダー系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**宝箱**…アグラバー(FM版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:250【450】)、アリエルの初期装備
サンダラリング	防御力+2	サンダー系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**敵**…イエローオペラ ●**宝箱**…アグラバー(オリジナル版のみ)、ホロウバスティオン(FM版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:1000【1200】)
サンダガリング	防御力+3	サンダー系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**敵**…スクリューダイバー、アクアタンク ●**宝箱**…ホロウバスティオン(オリジナル版のみ) ●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:4000)
カオスリング	防御力+1【+2】	ダーク系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:600【1800】)
ダークリング	防御力+3	ダーク系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**宝箱**…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●**他**…アイテムアトリエで合成する
エレメントリング	防御力+2	ファイア、ブリザド、サンダー系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**敵**…バトルシップ ●**他**…オリジナル版はカイリ救出後に、FM版はアグラバーの鍵穴封印後に、アクセサリーショップで買う(価格:4800)
スリースターズ	防御力+3【+4】	ファイア、ブリザド、サンダー系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●**宝箱**…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●**他**…アイテムアトリエで合成する
アビリティピアス	最大AP+2	—	●**他**…アクセサリーショップで買う(価格:200【600】)
エンジニアピアス	最大AP+3 防御力+1	—	●**他**…アイテムアトリエで合成する
マスターピアス	最大AP+4 防御力+2	—	●**他**…アイテムアトリエで合成する
パワーチェーン	攻撃力+2	—	●**他**…アイテムアトリエで合成する
バスターチェーン	攻撃力+3 防御力+1	—	●**他**…アイテムアトリエで合成する
ブレイブチェーン	攻撃力+4 防御力+2	—	●**他**…アイテムアトリエで合成する

名　前	ステータスの変化	その他の効果	おもな入手方法
エナジーバングル	最大HP+3 防御力+1	—	●他…アイテムアトリエで合成する
エンジェルバングル	最大HP+6 防御力+2	—	●宝箱…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●他…アイテムアトリエで合成する
ガイアバングル	最大HP+9 防御力+3	—	●他…アイテムアトリエで合成する
マジックブレス	最大MP+1	—	●他…アイテムアトリエで合成する
ルーンブレス	最大MP+1 防御力+1【+2】	—	●他…アイテムアトリエで合成する
フォースブレス	最大MP+2 防御力+2	—	●他…アイテムアトリエで合成する
スピルブレイヴ	最大HP+3 攻撃力+1	—	●宝箱…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●他…トラヴァースタウンの 2-14 でガードアーマーを倒す
フレアスタンプ	最大AP+1 防御力+1	ファイア系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●宝箱…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●他…ワンダーランドの 3-2A でトリックマスターを倒す
インフェルノブレス	防御力+2	ファイア、ダーク系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●宝箱…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●他…オリンポスコロシアムの 4-3 でケルベロスを倒す
ホワイトファング	最大AP+1 攻撃力+1 防御力+1	—	●宝箱…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●他…ディープジャングルの 5-10 でサボーを倒す(最後のバトルのみ)
オーバーレイ	最大HP+3 最大MP+1	—	●宝箱…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●他…アグラバーの 6-7 でポットセンティピードを倒す
セイクリッド	最大AP+3	ファイア、ブリザド、サンダー系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●宝箱…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●他…ハロウィンタウンの 9-11 でブギー(1回目)を倒す
パルメットクロウ	攻撃力+2 防御力+2	ダーク系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●宝箱…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●他…ネバーランドの 10-10 でアンチソラを倒す
オメガアーツ	最大HP+3 攻撃力+3 防御力+3	—	●敵…アークベヒーモス(FM版のみ) ●宝箱…エンド・オブ・ザ・ワールド(オリジナル版のみ) ●他…ホロウバスティオンの 12-16 でベヒーモスを倒す
セイヴザハート	最大HP+3 防御力+4	ダーク系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●他…アイテムアトリエで合成する
リボン	防御力+3	すべて(タイプなしも含む)の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●他…アイテムアトリエで合成する、『101匹わんちゃん』の賞品(オリジナル版のみ)、ソラの初期装備(FM版でゲームモードが『ファイナルミックス：ビギナー』の場合のみ)
クリスタルクラウン	最大HP+6 最大MP+1 最大AP+3 攻撃力+2 防御力+2	—	●他…アイテムアトリエで合成する
FM ファイガンリスト	攻撃力+2 防御力+2	ファイア系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●他…カイリ救出後にアクセサリーショップで買う(価格：8000)
FM ブリザガンリスト	攻撃力+2 防御力+2	ブリザド系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●他…カイリ救出後にアクセサリーショップで買う(価格：8000)
FM サンダガンリスト	攻撃力+2 防御力+2	サンダー系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●他…カイリ救出後にアクセサリーショップで買う(価格：8000)
FM ブラックリング	攻撃力+1	ダーク系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●他…アクセサリーショップで買う(価格：1000)
FM モーグリバッヂ	最大HP+6 最大MP+1 最大AP+2	—	●他…アイテムアトリエで合成する

名前	ステータスの変化	その他の効果	おもな入手方法
FM コズミックアーツ	最大HP+9 最大MP+2 最大AP+2	—	●他…アイテムアトリエで合成する
FM ロイヤルクラウン	最大MP+2 攻撃力−3	ファイア、ブリザド、サンダー系の攻撃で受けるダメージを0.8倍にする	●宝箱…ホロウバスティオン
FM プレミアムキャップ	攻撃力−5 防御力+5	—	●他…ピンクアガリクスに100回連続で攻撃を当てる
FM イフリートベルト	攻撃力+3	ファイア系の攻撃で受けるダメージを0.6倍にする	●宝箱…アグラバー(6-10でトリニティマーク白⑥を発動させる)
FM シヴァベルト	最大MP+2	ブリザド系の攻撃で受けるダメージを0.6倍にする	●宝箱…オリンポスコロシアム(4-1で聖火の炎を『ブリザガ』ですべて消す)
FM ラムウベルト	最大AP+3	サンダー系の攻撃で受けるダメージを0.6倍にする	●宝箱…ホロウバスティオン
FM EXPピアス	—	敵を倒して得られる経験値が20%増える	●他…アイテムアトリエで合成する
FM EXPリング	最大MP+1	敵を倒して得られる経験値が20%増える	●他…『プーのどろんこ道』をクリアする
FM EXPブレスレット	攻撃力−2 防御力−2	敵を倒して得られる経験値が30%増える	●他…アイテムアトリエで合成する
FM EXPネックレス	最大AP+2	敵を倒して得られる経験値が30%増える	●敵…謎の男 ●他…ソラの初期装備(ゲームモードが『ファイナルミックス:ビギナー』の場合のみ)

アイテムリスト

回復用 (装備可能) | Item

名前	効果	おもな入手方法
ポーション	キャラクターひとりのHPを30回復(※1)	●敵…シャドウ、ソルジャー、パワーワイルド、エアソルジャー、バンディット ●宝箱…トラヴァースタウン ●他…『模擬バトル』の賞品、100エーカーの森の11-6で畑の野菜を抜く(8%の確率で出現)、アイテムショップで買う(価格:25【60】)
ハイポーション	キャラクターひとりのHPを60回復(※1)	●敵…ラージボディ、バウンシーワイルド、ファットバンディット、サーチゴースト、パイレーツなど ●他…デスティニーアイランドの1日目にヒントを一度も聞かずにイカダの材料をすべてカイリに渡す、ホロウバスティオンの12-8でツボを壊す(10%の確率で出現)、アイテムショップで買う(価格:60【150】)、召喚魔法『バンビ』を使う
メガポーション	ソラと仲間全員のHPを30回復(※1)	●敵…サーチゴースト、アクアタンク、ワイトナイト、パイレーツ、エアパイレーツなど ●宝箱…トラヴァースタウン、ワンダーランド、ホロウバスティオン ●他…『ハガキ集め』の賞品、トラヴァースタウンでレオンと会ったあと2-1にいるエアリスと話す、ディープジャングルの5-8でお料理を完成させる、召喚魔法『バンビ』を使う
エーテル	キャラクターひとりのMPを3回復(※1)	●敵…レッドノクターン、ブルーラプソディ、イエローオペラ、グリーンレクイエム、ウィザードなど ●宝箱…ハロウィンタウン ●他…モンストロでタルを壊す(5%の確率で出現)、アイテムショップで買う(価格:100【200】)、召喚魔法『バンビ』を使う
メガエーテル	ソラと仲間全員のMPを3回復(※1)	●敵…ガーゴイル、ダークボール(ワールドオブカオスの内部に出現するもののみ)など ●宝箱…ディープジャングル、アグラバー、モンストロ、アトランティカ、ハロウィンタウン ●他…『ハガキ集め』の賞品、召喚魔法『バンビ』を使う
エリクサー	キャラクターひとりのHPとMPを全回復(※1)	●敵…バトルシップ、ディフェンダー、ワイバーンなど ●宝箱…トラヴァースタウン、アグラバー、ハロウィンタウン ●他…アイテムアトリエで合成する、ハロウィンタウンの9-2で家の呼び鈴のヒモを3回引っぱる、100エーカーの森の11-6で畑の野菜を抜く(2%の確率で出現)、『ハガキ集め』の賞品、召喚魔法『バンビ』を使う
ラストエリクサー	ソラと仲間全員のHPとMPを全回復(※1)	●宝箱…ワンダーランド、アグラバー、モンストロ、ホロウバスティオン、エンド・オブ・ザ・ワールド ●他…アイテムアトリエで合成する、『ハガキ集め』の賞品、『101匹わんちゃん』の賞品、『ターザンスライダー』の賞品(オリジナル版のみ)、ホロウバスティオンの12-11でトリニティマーク青⑰を発動させる、召喚魔法『バンビ』を使う

※1……バトル中に使った場合、パーティーに入っていない仲間は回復できない

回復用（装備不可）／ステータス強化用 | Item

名前	効果	おもな入手方法
テント	ソラと仲間全員のHPを全回復。メニュー画面でしか使用できない	●敵…ポットスパイダー ●他…ワンダーランドの 3-4 でトリニティマーク青⑤を発動させる、アイテムショップで買う（価格：150【250】）
キャンプセット	ソラと仲間全員のHPを全回復、MPを3回復。メニュー画面でしか使用できない	●敵…ポットスパイダー、バレルスパイダー ●宝箱…ワンダーランド ●他…トラヴァースタウンの 2-14 でトリニティマーク青③を発動させる、アイテムショップで買う（価格：300【500】）
コテージ	ソラと仲間全員のHPとMPを全回復。メニュー画面でしか使用できない	●敵…バレルスパイダー ●宝箱…アグラバー、モンストロ、アトランティカ ●他…アイテムアトリエで合成する、『ハガキ集め』の賞品
パワーアップ	キャラクターの攻撃力を1アップさせる。メニュー画面でしか使用できない	●宝箱…トラヴァースタウン、アグラバー、ハロウィンタウン、ホロウバスティオン ●他…アイテムアトリエで合成する、『ハガキ集め』の賞品（オリジナル版のみ）、『闘技大会』の賞品、『ターザンスライダー』の賞品
ガードアップ	キャラクターの防御力を1アップさせる。メニュー画面でしか使用できない	●宝箱…トラヴァースタウン、ワンダーランド、ホロウバスティオン ●他…アイテムアトリエで合成する、『ハガキ集め』の賞品、『闘技大会』の賞品、『ターザンスライダー』の賞品
APアップ	キャラクターの最大APを1アップさせる。メニュー画面でしか使用できない	●宝箱…100エーカーの森、ホロウバスティオン、エンド・オブ・ザ・ワールド ●他…アイテムアトリエで合成する、『ハガキ集め』の賞品（FM版のみ）、『闘技大会』の賞品、『ターザンスライダー』の賞品

イベント関連 | Item

名前	用途	おもな入手方法
ファイア免許皆伝	ガードオブドリームを入手するのに必要	●他…ホワイトマッシュルームを3回ともファイア系の魔法で喜ばせる
ブリザド免許皆伝	ガードオブドリームを入手するのに必要	●他…ホワイトマッシュルームを3回ともブリザド系の魔法で喜ばせる
サンダー免許皆伝	ガードオブドリームを入手するのに必要	●他…ホワイトマッシュルームを3回ともサンダー系の魔法で喜ばせる
ケアル免許皆伝	ガードオブドリームを入手するのに必要	●他…ホワイトマッシュルームを3回ともケアル系の魔法で喜ばせる
グラビデ免許皆伝	ガードオブドリームを入手するのに必要	●他…ホワイトマッシュルームを3回ともグラビデ系の魔法で喜ばせる
ストップ免許皆伝	ガードオブドリームを入手するのに必要	●他…ホワイトマッシュルームを3回ともストップ系の魔法で喜ばせる
エアロ免許皆伝	ガードオブドリームを入手するのに必要	●他…ホワイトマッシュルームを3回ともエアロ系の魔法で喜ばせる
達人の証	なし	●他…レアトリュフを50回連続で跳ね上げる
名人の証	なし	●他…レアトリュフを100回連続で跳ね上げる
落としもの？	なし	●他…ブラックファンガスを大技（小さな相手を吹き飛ばせる攻撃）かクリティカルヒットした攻撃で倒す
大地のかがやき	フェアリー・ゴッドマザーに渡すと、召喚魔法『シンバ』が修得できる	●他…トラヴァースタウンの 2-19 でレオンと2回話す
水のかがやき	フェアリー・ゴッドマザーに渡すと、召喚魔法『ダンボ』が修得できる	●宝箱…モンストロ
自然のかがやき	フェアリー・ゴッドマザーに渡すと、召喚魔法『バンビ』が修得できる	●他…『プーのハチミツの木』をはじめてプレイする
炎のかがやき	フェアリー・ゴッドマザーに渡すと、召喚魔法『ムーシュー』が修得できる	●他…ホロウバスティオンの 12-14 でマレフィセントドラゴンを倒す
ナビグミのかけら	ふたつ集めてシドに渡すと、グミシップによる新しいルートが開かれる	●他…トラヴァースタウンで鍵穴を封印する、ワンダーランドで鍵穴を封印する、ディープジャングルで鍵穴を封印する、ネバーランドで鍵穴を封印する
ナビグミ	シドに渡すと、グミシップによるホロウバスティオンへのルートが開かれる	●他…カイリ救出後にトラヴァースタウンの 2-1 でシドと話してから 2-19 で奥の壁画に近づく
ハガキ	トラヴァースタウンの 2-1 にあるポストに出すと、出した枚数に応じたアイテムがもらえる	●宝箱…トラヴァースタウン ●他…トラヴァースタウンの特定の場所を調べる
古びた本	マーリンに届けると、100エーカーの森へ行けるようになる	●他…ナビグミのかけらを2個入手し、トラヴァースタウンの 2-19 でレオンと2回話したあと、 2-3 でシドと話す
ちぎれたページ	100エーカーの森で新しい場所へ行ける	●宝箱…アグラバー、モンストロ、アトランティカ ●他…ハロウィンタウンの 9-4 で本棚を調べる、『101匹わんちゃん』で51匹の子犬を助けたあとにトラヴァースタウンの 2-10 へ行く
丸太	イカダを作る材料	●他…デスティニーアイランドの 1-1 で拾う
大きな布	イカダを作る材料	●他…デスティニーアイランドの 1-1 で取る
ロープ	イカダを作る材料	●他…デスティニーアイランドの 1-1 で拾う
あきビン	飲み水を手に入れるのに必要	●他…デスティニーアイランドの 1-4 で『ビーチレース』をプレイしたあとにカイリと話す

名前	用途	おもな入手方法
海ドリのタマゴ	イカダに積みこむ食料	●他…デスティニーアイランドの 1-1 にあるココヤムの樹の上で拾う
魚	イカダに積みこむ食料	●他…デスティニーアイランドの 1-1 でつかまえる
キノコ	イカダに積みこむ食料	●他…デスティニーアイランドの 1-3 と 1-4 で拾う
木の実	イカダに積みこむ食料	●他…デスティニーアイランドの 1-1 か 1-4 にある太い木を『たたかう』で攻撃して落ちてきた黄色の実を拾う
飲み水	イカダに積みこむ食料	●他…あきビンを持っているときにデスティニーアイランドの 1-1 か 1-4 の岩壁より流れ出る水からくむ
しょうこの足あと	ハートの女王のハートを盗もうとした真犯人が残した証拠。裁判で証拠を選ぶとき、ハートレスが出る確率が上がる	●宝箱…ワンダーランド
しょうこの爪あと	ハートの女王のハートを盗もうとした真犯人が残した証拠。裁判で証拠を選ぶとき、ハートレスが出る確率が上がる	●宝箱…ワンダーランド
しょうこの臭い	ハートの女王のハートを盗もうとした真犯人が残した証拠。裁判で証拠を選ぶとき、ハートレスが出る確率が上がる	●宝箱…ワンダーランド
しょうこのトゲ	ハートの女王のハートを盗もうとした真犯人が残した証拠。裁判で証拠を選ぶとき、ハートレスが出る確率が上がる	●宝箱…ワンダーランド
エントリーチケット	オリンポスコロシアムで開かれる『闘技大会』に出場するためのチケット	●他…『タル壊し』をクリアしたあとにオリンポスコロシアムの 4-1 でハデスから受け取る
スライド1	ターザンの言葉を理解するために見せるスライド	●他…ディープジャングルの 5-8 で拾う
スライド2	ターザンの言葉を理解するために見せるスライド	●他…ディープジャングルの 5-8 で拾う
スライド3	ターザンの言葉を理解するために見せるスライド	●他…ディープジャングルの 5-8 で拾う
スライド4	ターザンの言葉を理解するために見せるスライド	●他…ディープジャングルの 5-8 で拾う
スライド5	ターザンの言葉を理解するために見せるスライド	●他…ディープジャングルの 5-8 で拾う
スライド6	ターザンの言葉を理解するために見せるスライド	●他…ディープジャングルの 5-8 で拾う
王家の水晶	アリエルのかくれがにあるくぼみと同じ形の水晶	●宝箱…アトランティカ
ワスレナグサ	フィンケルスタイン博士が作ろうとしている「心」に入れるための"記憶"	●他…ハロウィンタウンの 9-5 で敵を全滅させる
ビックリばこ	フィンケルスタイン博士が作ろうとしている「心」に入れるための"ビックリ"	●宝箱…ハロウィンタウン(メイヤーと話してから、幽霊が現れた順番に墓石を調べたあとに出現)
カァマの書8巻	ホロウバスティオンで書庫のカ行の棚に入れると本棚が動き、奥へ進める	●他…ホロウバスティオンの 12-9 で拾う
サレグの書6巻	ホロウバスティオンで書庫のサ行の棚に入れると本棚が動き、奥へ進める	●他…ホロウバスティオンの 12-9 でマ行の棚から抜き取る
アザルの書3巻	ホロウバスティオンで書庫のア行の棚に入れると本棚が動き、奥へ進める	●他…ホロウバスティオンの 12-9 でトリニティマーク緑⑨を発動させて拾う
マヴァの書3巻	ホロウバスティオンで書庫のマ行の棚に入れると、ハフェの書4巻が入手できる	●他…ホロウバスティオンの 12-9 でハ行の棚から抜き取る
マヴァの書6巻	ホロウバスティオンで書庫のマ行の棚に入れると、ハフェの書4巻が入手できる	●他…ホロウバスティオンの 12-9 でタ行の棚から抜き取る
タオンの書6巻	ホロウバスティオンで書庫のタ行の棚に入れると本棚が動き、エントランスへの扉を開くスイッチが押せる	●他…ホロウバスティオンの 12-9 にある机から取る
ナハラの書5巻	ホロウバスティオンで書庫のナ行の棚に入れると本棚が動き、マヴァの書3巻が入手できる	●他…ホロウバスティオンの 12-9 でサ行の棚から抜き取る(オリジナル版)、 12-9 で拾う(FM版)
ハフェの書4巻	ホロウバスティオンで書庫のハ行の棚に入れると本棚が動き、トロッコ乗場への道が開く	●他…ホロウバスティオンの 12-9 にある机から取る
エンブレム	ホロウバスティオンの 12-8 から 12-10A へ通じる扉を開ける(計4個必要)	●宝箱…ホロウバスティオン(12-8 の上部の像を押すと出現) ●他…ホロウバスティオンの 12-8 で上部の8本のロウソクすべてに火をつける、上部の像の左右にあるツボを壊す、トリニティマーク赤⑥を発動させる
ヒーローライセンス	オリンポスコロシアムで『闘技大会』に出場するために必要	●他…オリンポスコロシアムの 4-3 でケルベロスに勝利する
きれいな石	なし	●宝箱…トラヴァースタウン ●他…『ビーチレース』の賞品

合成用素材 | Item

名前	用途	おもな入手方法
透きとおるかけら	アイテム合成時に使う	●敵…シャドウ、ギガントシャドウ(FM版のみ) ●他…ホワイトマッシュルームをグラビデ系の魔法で喜ばせる(3回目)
透きとおる魔石	アイテム合成時に使う	●敵…ワイトナイト、ガーゴイル ●他…ホワイトマッシュルームをグラビデ系の魔法で喜ばせる

名前	用途	おもな入手方法
透きとおる結晶	アイテム合成時に使う	●敵…ダークボール、シャドウソラ(オリジナル版のみ) ●他…召喚魔法『バンビ』を使う
闘気のかけら	アイテム合成時に使う	●敵…ソルジャー、ラージボディ ●他…ホワイトマッシュルームをエアロ系の魔法で喜ばせる(3回目)
闘気の魔石	アイテム合成時に使う	●敵…エアソルジャー ●他…ホワイトマッシュルームをエアロ系の魔法で喜ばせる
力のかけら	アイテム合成時に使う	●敵…パワーワイルド、バウンシーワイルド ●他…ホワイトマッシュルームをストップ系の魔法で喜ばせる(3回目)
力の魔石	アイテム合成時に使う	●敵…パイレーツ、エアパイレーツ、バトルシップ ●他…ホワイトマッシュルームをストップ系の魔法で喜ばせる
みなぎる結晶	アイテム合成時に使う	●敵…ワイバーン
燃え上がるかけら	アイテム合成時に使う	●敵…レッドノクターン ●他…ホワイトマッシュルームをファイア系の魔法で喜ばせる(3回目)
燃え上がる魔石	アイテム合成時に使う	●敵…バンディット、ファットバンディット ●他…ホワイトマッシュルームをファイア系の魔法で喜ばせる
凍てつくかけら	アイテム合成時に使う	●敵…ブルーラプソディ ●他…ホワイトマッシュルームをブリザド系の魔法で喜ばせる(3回目)
凍てつく魔石	アイテム合成時に使う	●敵…シーネオン、シェルタリングゾーン ●他…ホワイトマッシュルームをブリザド系の魔法で喜ばせる
とどろくかけら	アイテム合成時に使う	●敵…イエローオペラ ●他…ホワイトマッシュルームをサンダー系の魔法で喜ばせる(3回目)
とどろく魔石	アイテム合成時に使う	●敵…スクリューダイバー、アクアタンク ●他…ホワイトマッシュルームをサンダー系の魔法で喜ばせる
きらめく結晶	アイテム合成時に使う	●敵…ウィザード
うるおいのかけら	アイテム合成時に使う	●敵…グリーンレクイエム ●他…ホワイトマッシュルームをケアル系の魔法で喜ばせる(3回目)
うるおいの魔石	アイテム合成時に使う	●敵…サーチゴースト ●他…ホワイトマッシュルームをケアル系の魔法で喜ばせる
うるおいの結晶	アイテム合成時に使う	●敵…ディフェンダー
満たされるしずく	アイテム合成時に使う	●敵…ピンクアガリクス(FM版のみ)　●他…ホワイトマッシュルームを喜ばせる、レアトリュフを10回および50回および100回連続で跳ね上げる
吹き荒れるカゼ	アイテム合成時に使う	●敵…インビジブル、エンジェルスター
ミスリルのかけら	アイテム合成時に使う	●敵…ポットスパイダー、バレルスパイダー、ベヒーモス　●宝箱…トラヴァースタウン、ワンダーランド、ディープジャングル、アグラバー、アトランティカ　●他…『闘技大会』の賞品、『ハガキ集め』の賞品、召喚魔法『バンビ』を使う
ミスリル	アイテム合成時に使う	●敵…ベヒーモス(オリジナル版のみ)、エンジェルスター(オリジナル版のみ)　●宝箱…トラヴァースタウン、ワンダーランド、ディープジャングル、アグラバー、モンストロ、アトランティカ　●他…アイテムアトリエで合成する(FM版のみ)、『闘技大会』の賞品、『ハガキ集め』の賞品、『101匹わんちゃん』の賞品、召喚魔法『バンビ』を使う
オリハルコン	アイテム合成時に使う	●敵…ベヒーモス(オリジナル版のみ)、インビジブル(オリジナル版のみ)　●宝箱…トラヴァースタウン、ワンダーランド、ディープジャングル、ネバーランド、ホロウバスティオン　●他…『闘技大会』の賞品、『ハガキ集め』の賞品、『101匹わんちゃん』の賞品、アイテムショップで買う(FM版のみ。価格：5000)
FM 闘気のしずく	アイテム合成時に使う	●敵…ギガントシャドウ
FM 力のしずく	アイテム合成時に使う	●敵…スナイパーワイルド
FM みなぎるしずく	アイテム合成時に使う	●敵…ステルスソルジャー
FM 燃え上がるしずく	アイテム合成時に使う	●敵…キマイラ
FM 凍てつくしずく	アイテム合成時に使う	●敵…グランドゴースト
FM とどろくしずく	アイテム合成時に使う	●敵…ブラックバラード
FM きらめくしずく	アイテム合成時に使う	●敵…ジェットバルーン
FM 満たされるチカラ	アイテム合成時に使う	●敵…ピンクアガリクス
FM 吹き荒れるしずく	アイテム合成時に使う	●敵…ネオシャドウ
FM ミスリルのしずく	アイテム合成時に使う	●敵…ポットスコーピオン ●他…ポットスコーピオンと同時に出現するツボを11個壊す
FM ダークマター	アイテム合成時に使う	●宝箱…ワンダーランド、アグラバー、モンストロ、ハロウィンタウン、ネバーランド、100エーカーの森、ホロウバスティオン、エンド・オブ・ザ・ワールド　●他…『闘技大会』の賞品、『ターザンスライダー』の賞品、アイテムアトリエで合成する



Chapter 6
プレイのおさらい
～『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』～

早わかり! KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

チェイン オブ メモリーズ

『キングダム ハーツ』後の物語を描いたシリーズ第2作は、カードアクションゲームという一風変わった作品。カードを使った特殊なシステムもいくつかあるのだ。

システム　カードを使っていろいろな世界をまわろう

リクと王様を捜すために旅をつづけていたソラたちは、忘却の城と呼ばれる不思議な城へと誘いこまれてしまう。「カードがすべてを支配する」というこの建物では、敵と戦うときも、ワールドのなかを探索するときも、カードを使って行動することになる(下記参照)。

なお、本作の物語には「ソラ編」と「リク編」のふたつがある。最初はソラ編しかプレイできないが、ソラ編のエンディングを見ればリク編がプレイできるようになるのだ。

『チェイン オブ メモリーズ』で楽しめるふたつの物語

本作のメインストーリー **ソラ編**

ドナルドやグーフィーと一緒に、忘却の城の1階から順に上の階へとのぼり、13階の出口ホールへ向かう。



クリア後



内なる闇との戦いを描く **リク編**

光と闇のはざまで目覚めたリクは、自身の内にある"闇"と戦いながら、忘却の城の地下12階から1階を目指していく。



ワールドカードを選んで行き先を決定

カードが生み出す世界を冒険!







出口にたどり着けばワールドクリア!!

Column　ソラやリクが使うカードについて

忘却の城では、ソラやリクの行動のほとんどを、カードを使うことで行なっていく。カードにはおおまかに、ワールドカード、マップカード、バトルカードの3種類があり、訪れるワールドを選ぶときはワールドカードを、ワールド内でソラやリクが動きまわる場所(ルーム)を作るときはマップカードを、敵と戦うときはバトルカードを、それぞれ使用する。カードの効果を理解し、うまく使いこなすことが重要なのだ。



←各ワールド内は複数のルームで構成されており、扉の前でマップカードを使うと、移動先のルームの地形や出現する敵が決まる。



➡バトルカードを使うためには、バトル中に使いたいカードをまとめた「デッキ」を作り、それを装備しておく必要がある。

ソラ編の特徴　3種類のキーカードで道を切り開いていく

本作に登場するワールドは全部で13あるが、基本的な攻略手順はどのワールドも変わらない。

各ワールドには、イベントルームと呼ばれる特殊なルームがある。ワールドをクリアするためには、“キーカード”というマップカードを右記の流れで使い、イベントルームを順にまわってから出口へ向かえばいいのだ。



⬅この作品でも、ソラたちが訪れるワールドの大半はディズニー作品がモデルになっている。



➡イベントルームは、ワールドマップ画面だと「！」マークの黄色の部屋として表示される。

各ワールドでの冒険の基本的な流れ(ソラ編)

ワールドを訪れると、物語のプロローグとなるイベントがはじまり、はじまりのキーカードを入手

▼

はじまりのキーカードで入れる部屋で、イベント終了後にみちびきのキーカードを入手

▼

みちびきのキーカードで入れる部屋で、イベント終了後に真実へのキーカードを入手

▼

真実へのキーカードで入れる部屋でボス敵と戦い、バトル終了後にエピローグへ

▼

そのワールドの物語のエピローグが終わったあと、ワールドの出口があるルームへ自動的に移動

▼

出口をくぐると城のホールへ移動。ホールでは、イベントやバトルが発生することが多い

▼

つぎの階へ

Column　ソラ編で役立つデッキはこれだ！

エンディングまでラクに冒険を進めるには、敵を簡単に倒せる強いデッキを作ることが近道。右の3種類のデッキは、いずれも強さが折り紙つきのものなので、利用してみるといいだろう。

ファイナルデッキは、『ファイナルブレイク』を連発するためのデッキ。ノーマル敵や多くのボス敵に対しては、このデッキだけで十分だ。

レイドデッキは、遠くから『ファイアレイド』や『ブリザドレイド』で攻撃するデッキ。炎または氷属性に弱いボス敵に効果を発揮する。ちなみに、『ブリザドレイド』を連発したい場合は、右記のデッキにあるファイアのカードを、すべてブリザドのカードに入れかえること。

09デッキは、マールーシャなどの強敵に有効なデッキ。数字が0や9のカードで、敵のカードをカードブレイクする(敵よりも数字の大きいカードを出して、敵の技を打ち消す)のをくり返せば、相手の行動を封じつつ攻撃できる。

ファイナルデッキ



ひたすら『ファイナルブレイク』を出していくだけでいい。敵から離れた位置で出しても、自動的に接近しながら攻撃することができる。

レイドデッキ



逃げまわりながら様子をうかがい、敵が攻撃してきたら、すかさず敵と上下位置を合わせてストック技を出し、カードブレイクしつつ攻撃。

09デッキ



敵の近くで待ち、敵のカードが画面の下部に見えたら、数字が0か9のカードでカードブレイクすると同時に基本技の攻撃を当てていく。

リク編の特徴　ソラ編とは一部異なるシステムがある

ソラ編をクリアすると、タイトル画面がリクのイラストに変わり、以降はリク編が遊べるようになる。忘却の城の各階でワールドカードを使い、カードが生み出した世界を冒険していくのはソラ編と変わらないが、各ワールド内での流れやデッキに関するルールなど、ソラ編とは異なったシステムになっている部分もあるのだ。

特徴1　物語はバトル中心で進行

それぞれのワールドで、キーカードを使ってイベントルームをまわることになるのは、ソラ編と同じ。ただし、大半のワールドでは、みちびきのキーカードと真実へのキーカードが出現せず、クリアまでの流れは下記のようにシンプルになっている。ソラ編にくらべると、敵とのバトルにウェイトが置かれていると言っていいだろう。

各ワールドでの冒険の基本的な流れ(リク編)

ワールドを訪れたとき、はじまりのキーカードを自動的に入手する

▼

ほとんどのワールドでは、はじまりのキーカードで入ったルームで、そのままボス敵とのバトルに突入

▼

ボス敵を倒すと、直前にいたルームにもどされる。ソラ編とちがって、ワールドの出口まで自分で行かなければならない

▼

出口をくぐると、城のホールへ移動。ホールでは、イベントやバトルが発生することがある

▼

つぎの階へ







⬅リク編での地下9階のワールドマップ。イベントルームがひとつしか存在しないのだ。

特徴2　デッキはワールドごとに固定

リク編では、訪れるワールドごとにデッキの内容が固定されており、デッキに入っているカードの種類や並び順は変えられない。例外的に、ボス敵のエネミーカードだけは手に入れられるが、それ以外に新たなバトルカードを入手してデッキに組み入れることはできないのだ。



⬅新たなワールドを訪れたら、デッキ内のカードの種類を確認し、そのデッキに合った戦法を練ろう。



➡各ワールドでボス敵を倒すと、その敵のエネミーカードが以降のデッキに追加される。

特徴3　Dモード発動でパワーアップ

アンセムとの最初のバトルを終えると、リクは闇の力をまとった状態で戦えるようになる。具体的には、ダメージを受けたりカードブレイクをすることで、DPと呼ばれるポイントを30までためると、「Dモード」が発動。リクの姿が変わり、威力の高い基本技や専用のストック技が使えるようになるのだ。ただし、Dモードはずっと持続するわけではない。発動後に敵からダメージを受けたりすると、たまっていたDPが減っていき、ゼロになった時点でリクは通常の姿にもどってしまう。

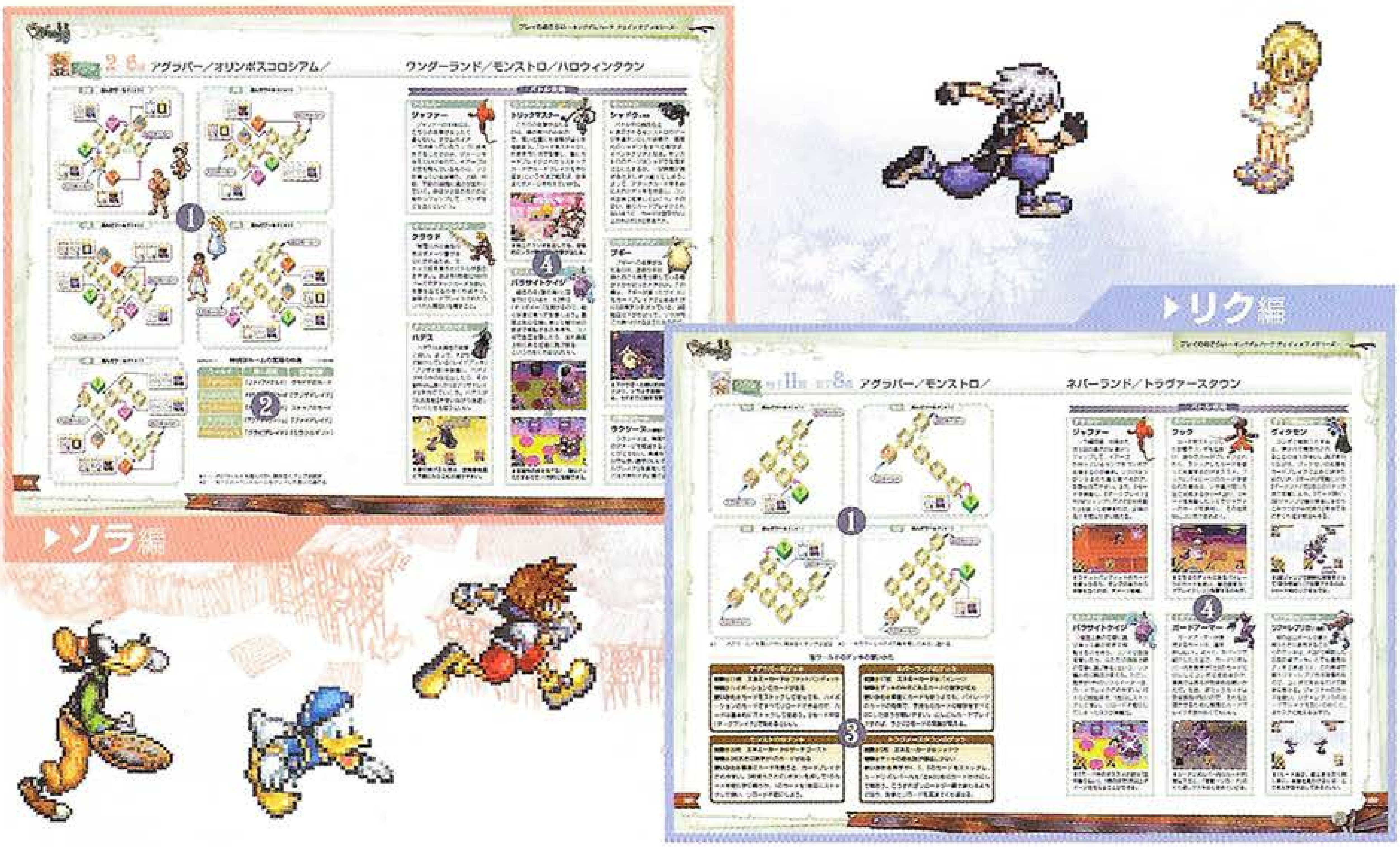


⬅Dモードが発動すると、リクが空中に浮かび上がって姿が変わる。



キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ シナリオ攻略

以降のページの見かた



① ワールドマップ ソラ編 リク編

そのワールドのルームのつながりを示した図。マップ内の記号の意味は下記のとおり。

② 特別なルームの宝箱の中身 ソラ編

宝物部屋や隠し部屋(→P.277)に置かれた宝箱をはじめて開けたときに得られるもの。2～3回目に開けたときにほかの特別な品が得られる場合は、頭に①～③の番号をつけて区別している。

③ デッキの使いかた リク編

そのワールドで使用するデッキの内容と使いかたを解説。「枚数」はデッキ内のエネミーカードをのぞいたカードの総枚数を、「エネミーカード」はデッキに自動的に入るエネミーカードの種類(以前に倒したボス敵のカードをのぞく)を示す。

④ バトル攻略 ソラ編 リク編

戦うことになるボス敵の攻略法を解説。

ワールドマップ内の記号の意味

記号	意味
S	そのワールドのスタート地点
(黄色の線)	通常の扉
(ピンクの線)	一方通行の扉
(矢印)	イベントが終了したあと自動的に移動するときのルート
(緑色の線)	そのワールドにあるすべてのイベントルームをクリアしたあとで通れるようになる扉
(青色の線)	そのワールドから忘却の城の入口ホールまたは出口ホールに通じる扉
(カード)	イベントルームや特別なルームへ入るのに必要なマップカード
(黄色のルーム)	通常のルーム。そのルームに入るときに使ったマップカードの種類によって、どんなルームになるかが決まる
(緑色のルーム)	1番目のイベントルーム。入るためには、はじまりのキーカードが必要
(ピンクのルーム)	2番目のイベントルーム。入るためには、みちびきのキーカードが必要
(橙色のルーム)	3番目のイベントルーム。入るためには、真実へのキーカードが必要
隠	隠し部屋(→P.277)。入るためには、未知なる宝のキーカードが必要

シナリオ攻略　ソラ編

ソラ編　ワールド訪問チャート

ゲームスタート

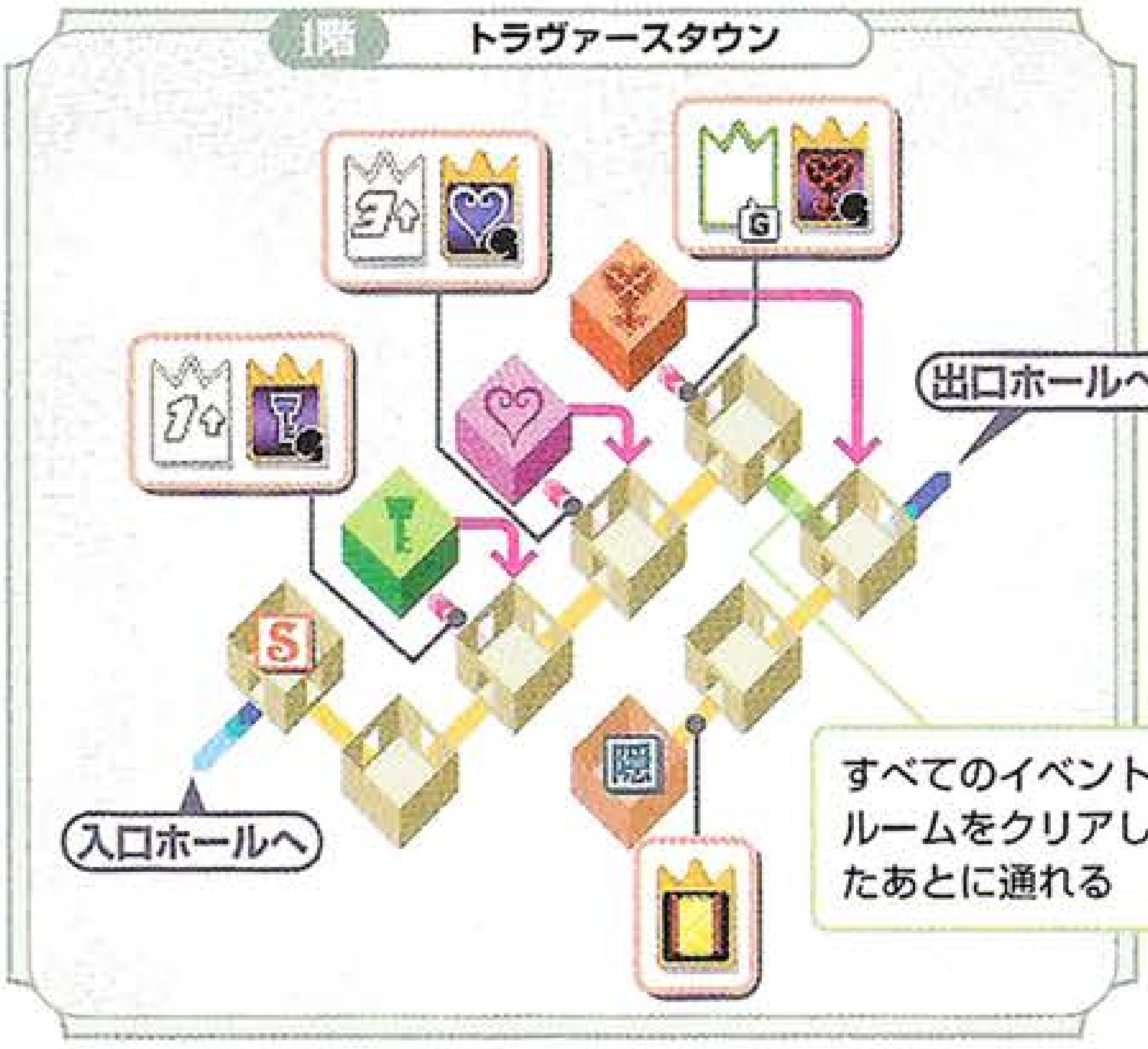
階	内容	ページ
1階	トラヴァースタウン	P.277
1階 出口ホール	BOSS BATTLE アクセル（1回目）	P.277
2～6階	以下のワールドを各階でひとつずつ選択	
	アグラバー	P.278
	オリンポスコロシアム	P.278
	ワンダーランド	P.278
	モンストロ	P.278
	ハロウィンタウン	P.278
6階 出口ホール	BOSS BATTLE ラクシーヌ（1回目）	P.279
7階	以下のワールドからひとつを選択	
	アトランティカ	P.280
	ネバーランド	P.280
	ホロウバスティオン	P.280
	100エーカーの森	P.282
7階 出口ホール	BOSS BATTLE リク=レプリカ（1回目）	P.281
8階	7階で未選択のワールドのなかからひとつを選択	
8階 出口ホール	BOSS BATTLE リク=レプリカ（2回目）	P.281
9～10階	7階～8階で未選択のワールドのなかから各階でひとつずつ選択	
10階 出口ホール	BOSS BATTLE ヴィクセン（1回目）	P.281
11階	トワイライトタウン	P.284
11階 出口ホール	BOSS BATTLE リク=レプリカ（3回目）	P.284
12階	デスティニーアイランド	P.284
12階 出口ホール	BOSS BATTLE リク=レプリカ（4回目）	P.285
	▼ BOSS BATTLE ラクシーヌ（2回目）	P.285
13階	忘却の城	P.284
13階 出口ホール	BOSS BATTLE マールーシャ（1回目）	P.285
	▼ BOSS BATTLE マールーシャ（2回目）	P.285

エンディング





ソラ編 1階 トラヴァースタウン



特別なルームの宝箱の中身

隠し部屋	宝物部屋
ライオンハート	──



バトル攻略

トラヴァースタウン

ガードアーマー

頭部、胴体、両腕（右腕と左腕）、両脚（右脚と左脚）の6つのパーツで構成されており、頭部以外のパーツが個別にHPを持っている。胴体のHPをゼロにすれば倒すことができるが、両腕と両脚をすべて壊すまで、胴体には攻撃が当たらない。とはいえ、数字が高いカードでコンボを当てていけば、それほど苦労せずに勝てるはずだ。



⬅ギミックカードの効果でガードアーマーがくずれ落ちているあいだは、一方的に攻撃することができる。

1階出口ホール

アクセル（1回目）

ワープをくり返しながら、至近距離からは『連続攻撃』を、離れた位置からは、後退しつつ武器を投げる『スロウ＆キャッチ』と、前進する炎の壁を作り出す『ファイアウォール』を使ってくる。敵がカードを3枚ストックしたら『ファイアウォール』を使う合図なので、カードブレイクを狙うか、間合いを離して下の写真の方法でかわそう。



⬅炎をある程度引きつけてからドッジロールで突っこめば、『ファイアウォール』をすり抜けられる。

Column 宝物部屋と隠し部屋

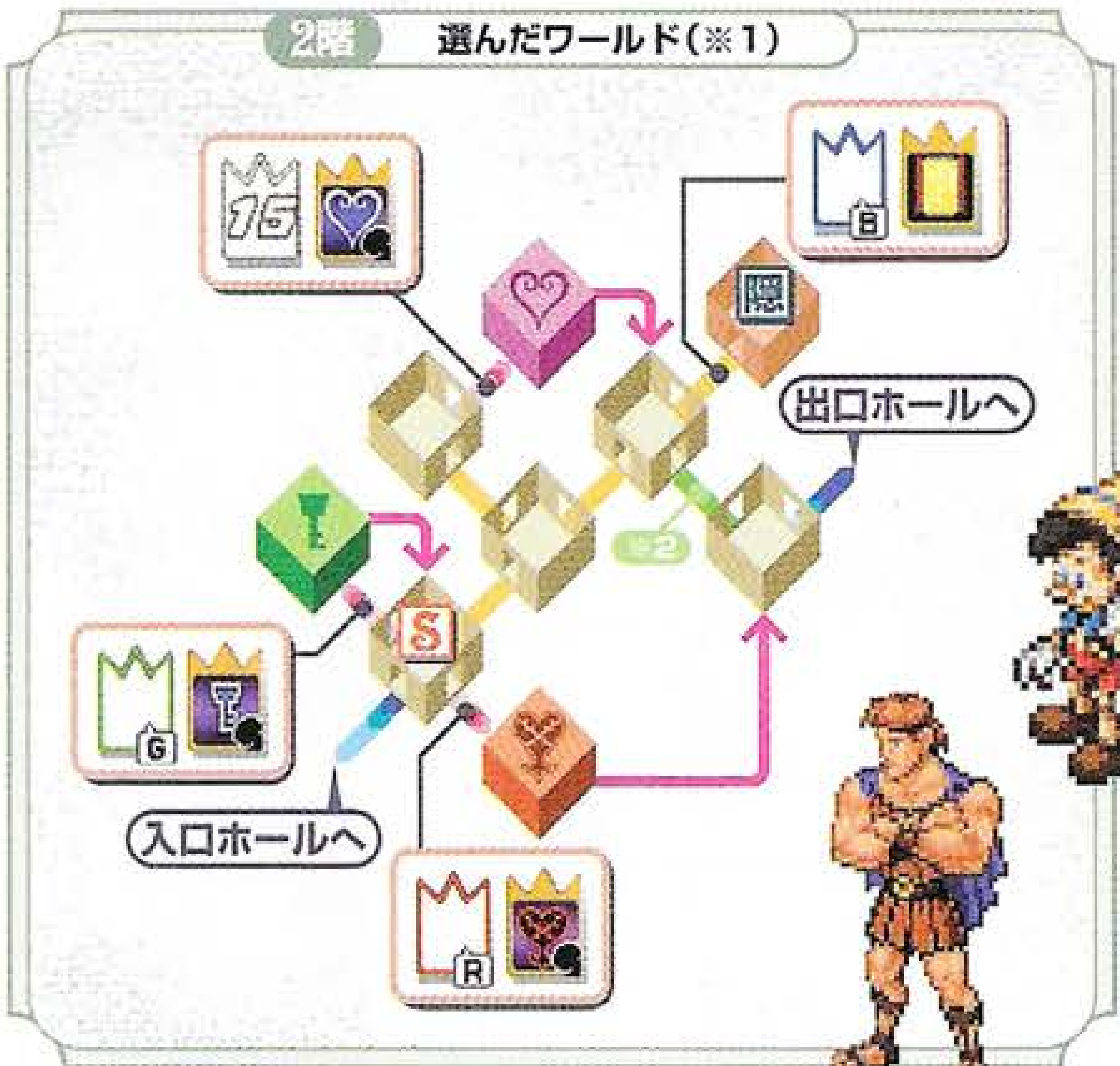
ソラ編では、ルームを作るときに特定のマップカードを使うと、そのルームにはかならず宝箱が置かれる。この宝箱を開けると、ソラがストック技を修得できたり、新たなバトルカードが解禁される（ワールド内の街灯やタルをたたいたときなどに、そのカードが出現するようになる）のだ。

宝箱が置かれる部屋は、やすらぎの宝、守られし宝、いつわりの宝のいずれかのカードで入れる「宝物部屋」と、未知なる宝のキーカードで入れる「隠し部屋」の2種類あり、それぞれで宝箱の中身が異なる。自分がほしいものが、どのワールドのどちらの部屋で手に入るか、以降のページの「特別なルームの宝箱の中身」の表で確認しておくといい。

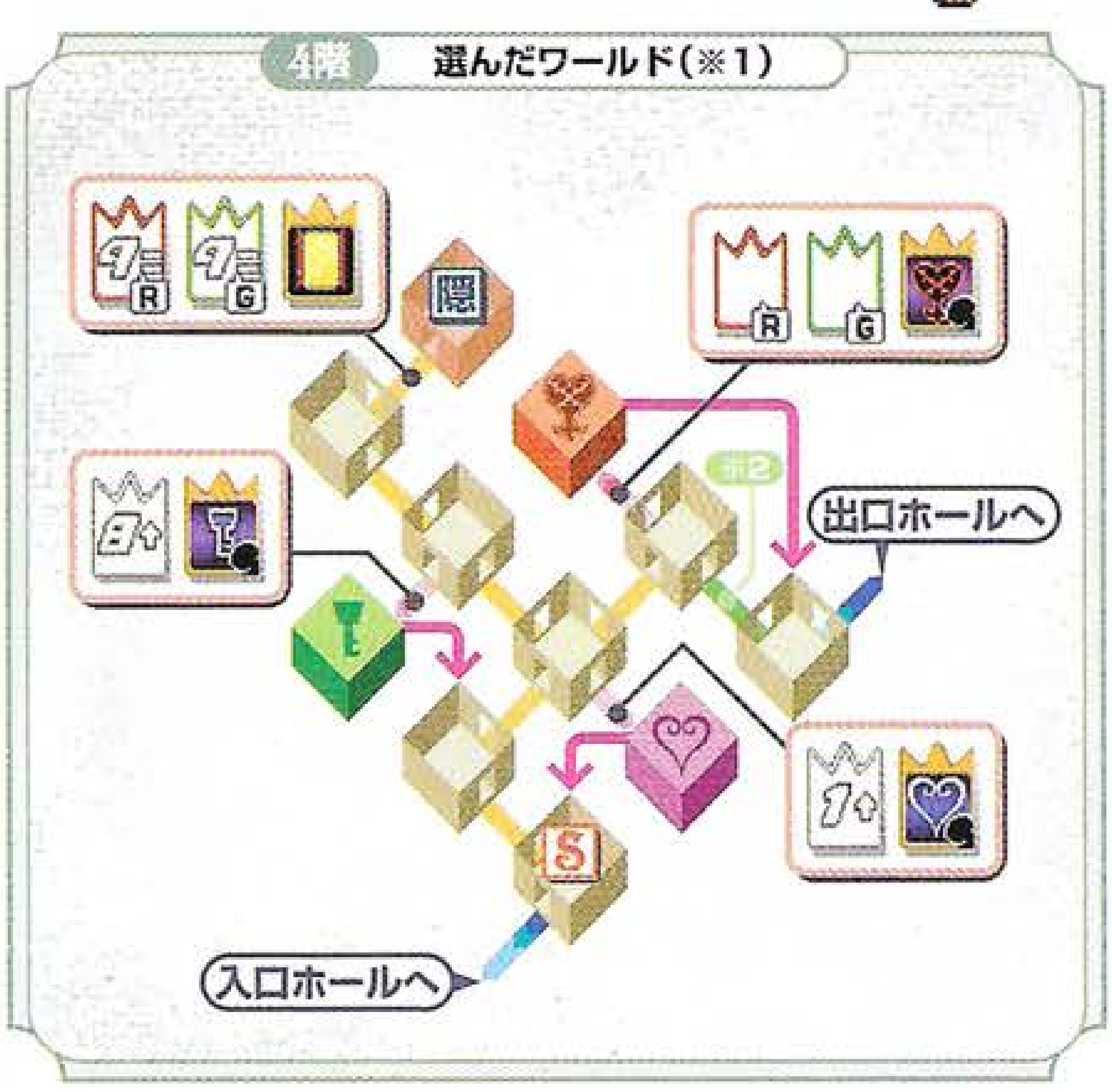


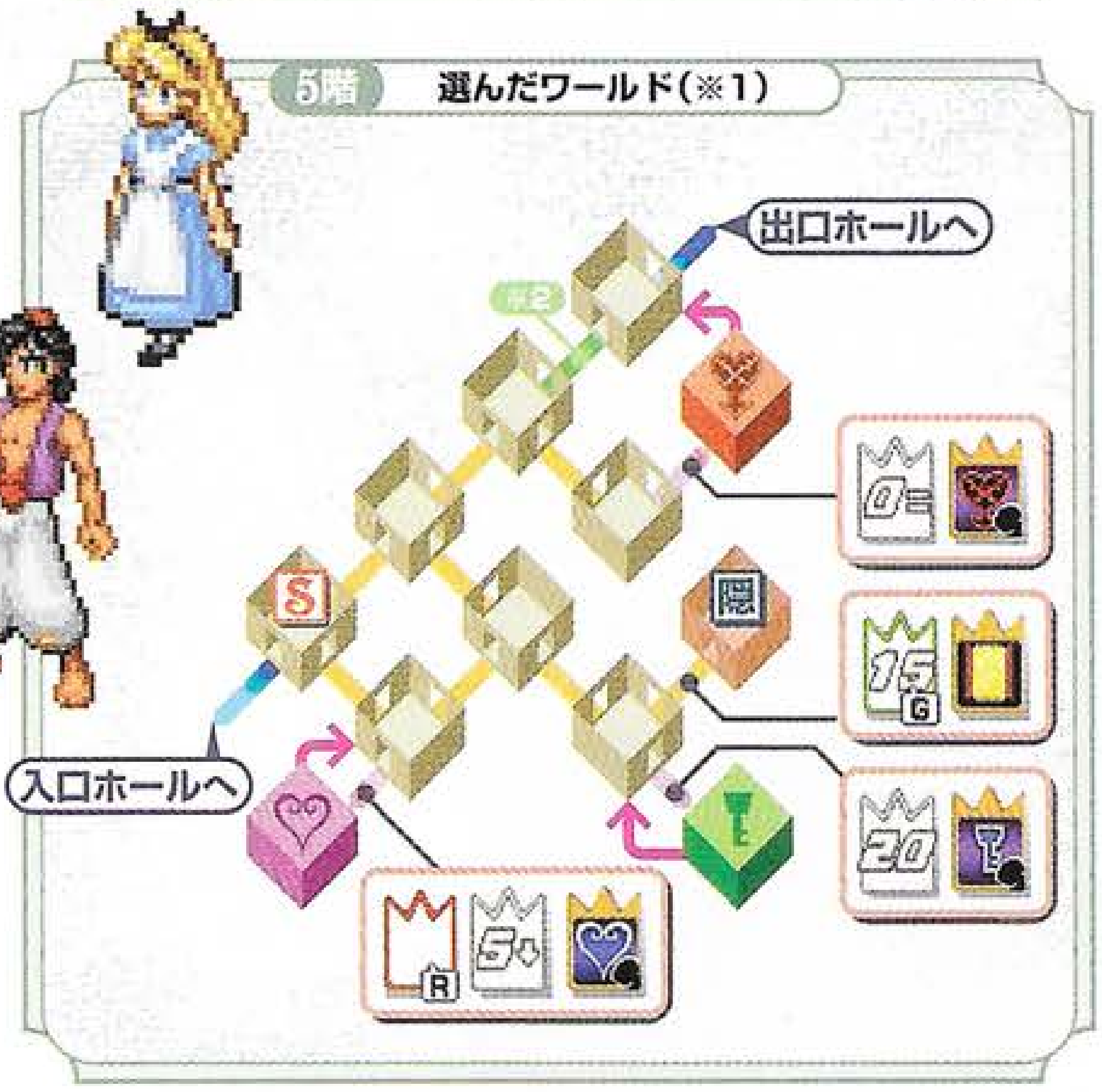
⬅使用できるカードやストック技の種類を増やしたいなら、積極的に宝箱を開けよう。

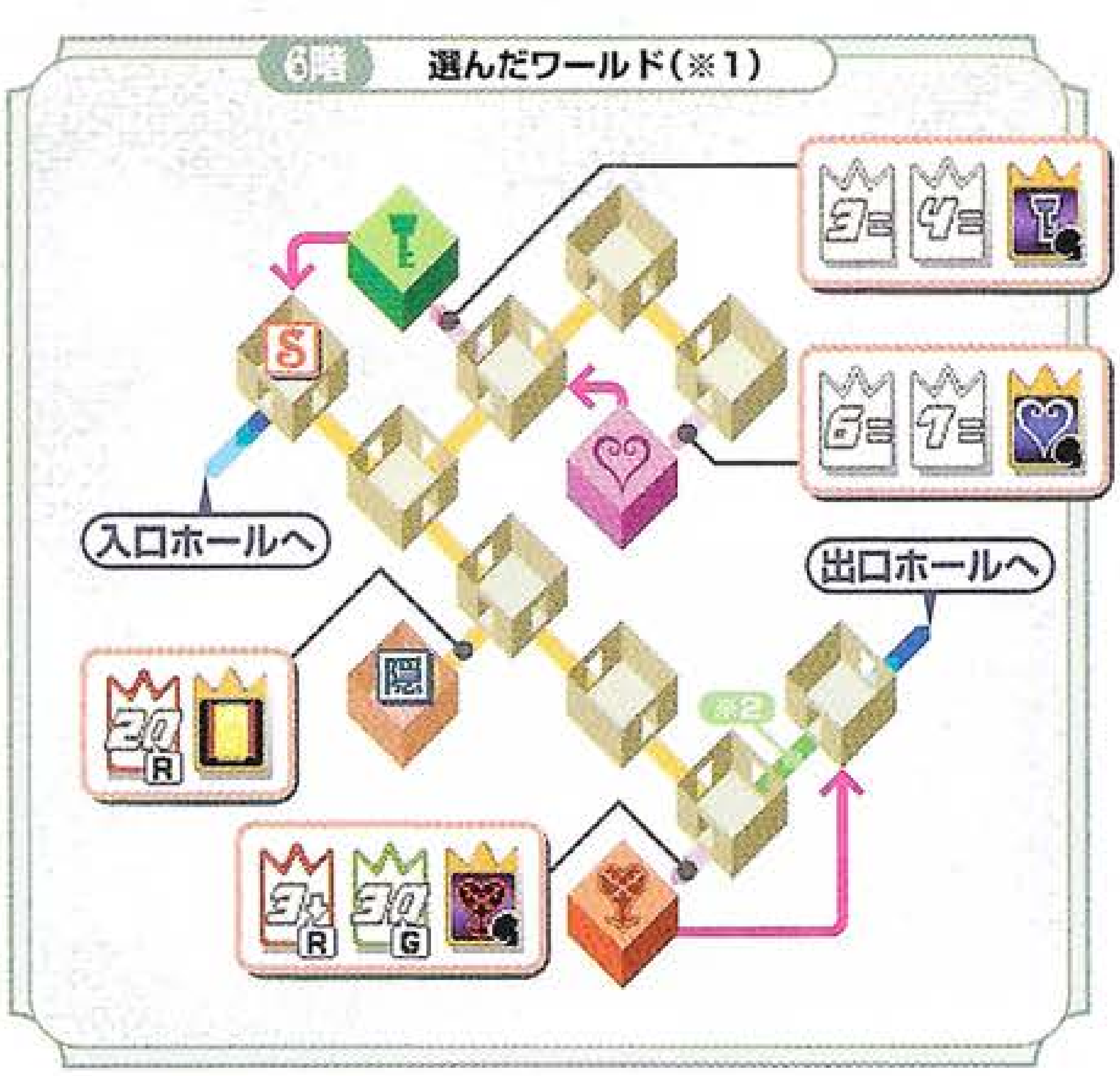
ソラ編 2~6階 アグラバー/オリンポスコロシアム/











特別なルームの宝箱の中身

ワールド	隠し部屋	宝物部屋
アグラバー	『ファイアドナルド』	グラビデのカード
オリンポスコロシアム	メタルチョコボのカード	『ブリザドレイド』
ワンダーランド	『ストップレイド』	ストップのカード
モンストロ	『アクアスプラッシュ』	『ファイアレイド』
ハロウィンタウン	『グラビデレイド』	『ミラクルギフト』

※1……どのワールドを選んだかに関係なくマップは固定
※2……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ワンダーランド／モンストロ／ハロウィンタウン

バトル攻略

アグラバー

ジャファー



ジャファーの本体には、こちらの攻撃がまったく通じない。オウムのイアーゴが持っているランプに技を当てることでのみ、ダメージを与えていけるのだ。イアーゴは上空を飛んでいるものの、ソラが乗っている足場も、上段、中段、下段の3段階に高さが変わっていく。中段か上段の高さの足場からジャンプして、コンボなどを当てていこう。

オリンポスコロシアム

クラウド



物理以外の属性の技はダメージ量が半分にされるため、ストック技を使うとバトルが長引きやすい。およそ1秒弱に1回のペースでアタックカードを使い、攻撃を当てるのをくり返そう。途中でカードブレイクされたらいったん間合いを離すこと。

オリンポスコロシアム

ハデス



ハデスは氷属性の攻撃に弱い。よって、P.273で紹介している「レイドデッキ」(ブリザド版)を装備し、ハデスが何らかの技を出したら、その動作中に遠くから『ブリザドレイド』を当てていこう。ハデスが『火炎放射』を使いながら後退していくときを狙うといい。



⬆敵が投げる火球は、放物線軌道の下側に入りこむと避けやすい。

ワンダーランド

トリックマスター



こちらの攻撃が当たるのは、腰の部分のみなので、高い位置にも攻撃が届く技を使おう。「カードをストックしたままコンボで攻撃し、敵にカードブレイクされたらストックカードでカードブレイクをやり返す」という方法で戦えば、効率よくダメージを与えていける。



⬆地上でコンボを出しても、自動的にソラが跳ぶので攻撃が当たる。

モンストロ

パラサイトケイジ



緑色の床(酸の海)に足をつけていると、1.2秒に1ずつダメージを受けるので、動く足場に乗って攻撃しよう。画面上側の足場に乗って敵の目の前まで移動するのを待ち、コンボで数回攻撃したら、また画面上側にある足場に跳び移る……というのをくり返せばいい。



⬆炎属性の技を当てると、敵はぐったりするので、一方的に攻撃できる。

モンストロ

シャドウ×53



バトル中に画面右上に表示されるモンストロのゲージを満タンにした状態で、画面内のシャドウをすべて倒せば、イベントクリアとなる。モンストロのゲージはシャドウを倒すごとにたまるが、一定時間が過ぎると少しずつ減ってしまう。よって、アタックカードを多めに入れたデッキを用意し、コンボ主体で攻撃していこう。そのさい、敵にカードブレイクされないように、カードは数字が2以上のものだけにすること。

ハロウィンタウン

ブギー



ブギーへの攻撃が当たるのは、部屋の手前側と向こう側を分断している柵が下がり切ったときのみ。この柵は、ブギーが振ったサイコロをカードブレイクで止めるたびに1段階ずつ下がっていき、3段階目で下がり切って、ソラが向こう側へ行けるようになるのだ。



⬆下がり切った柵は約9秒後に再度上がり、ソラは手前側へ落とされる。それまでに敵を攻撃しよう。

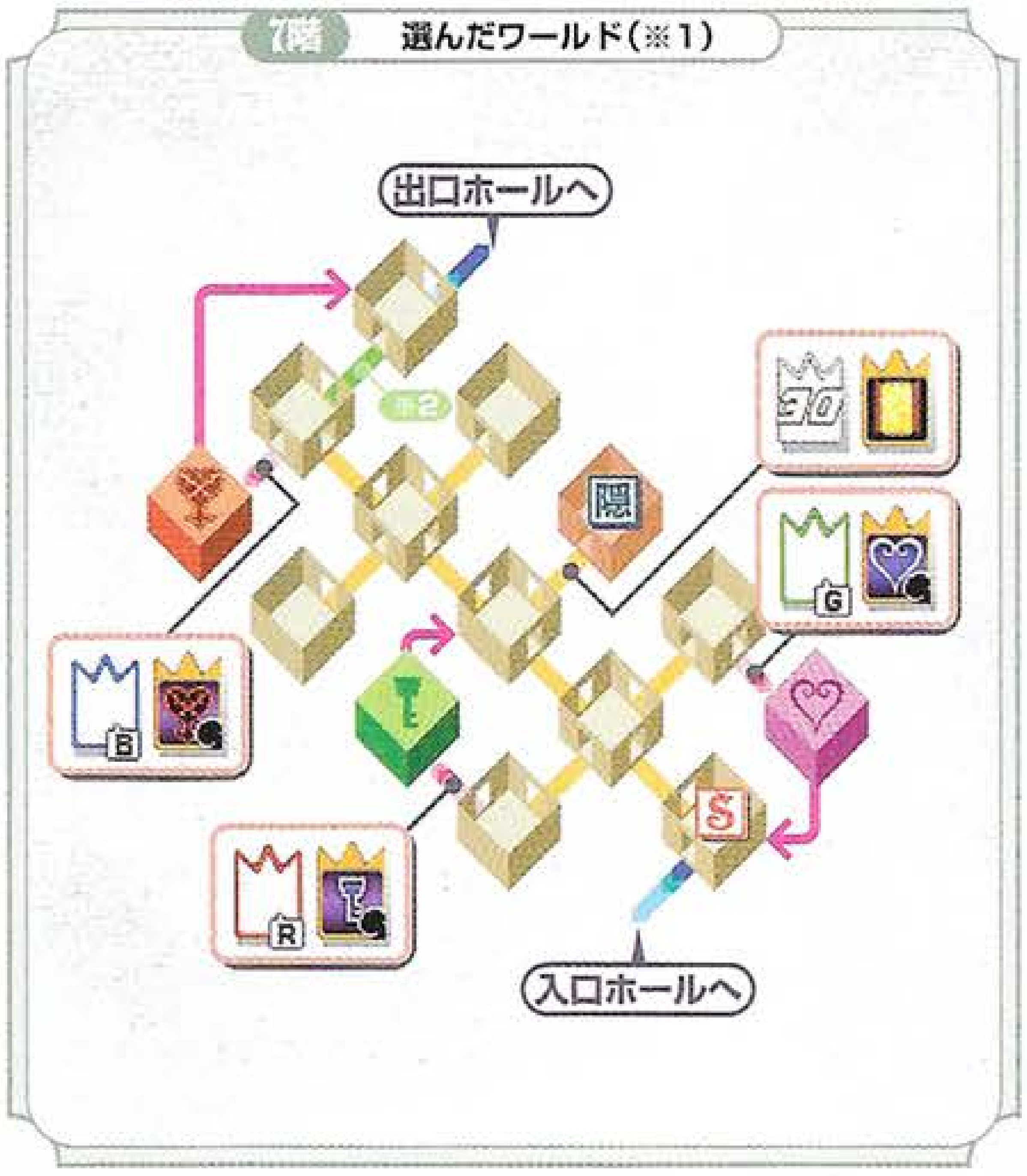
6階出口ホール

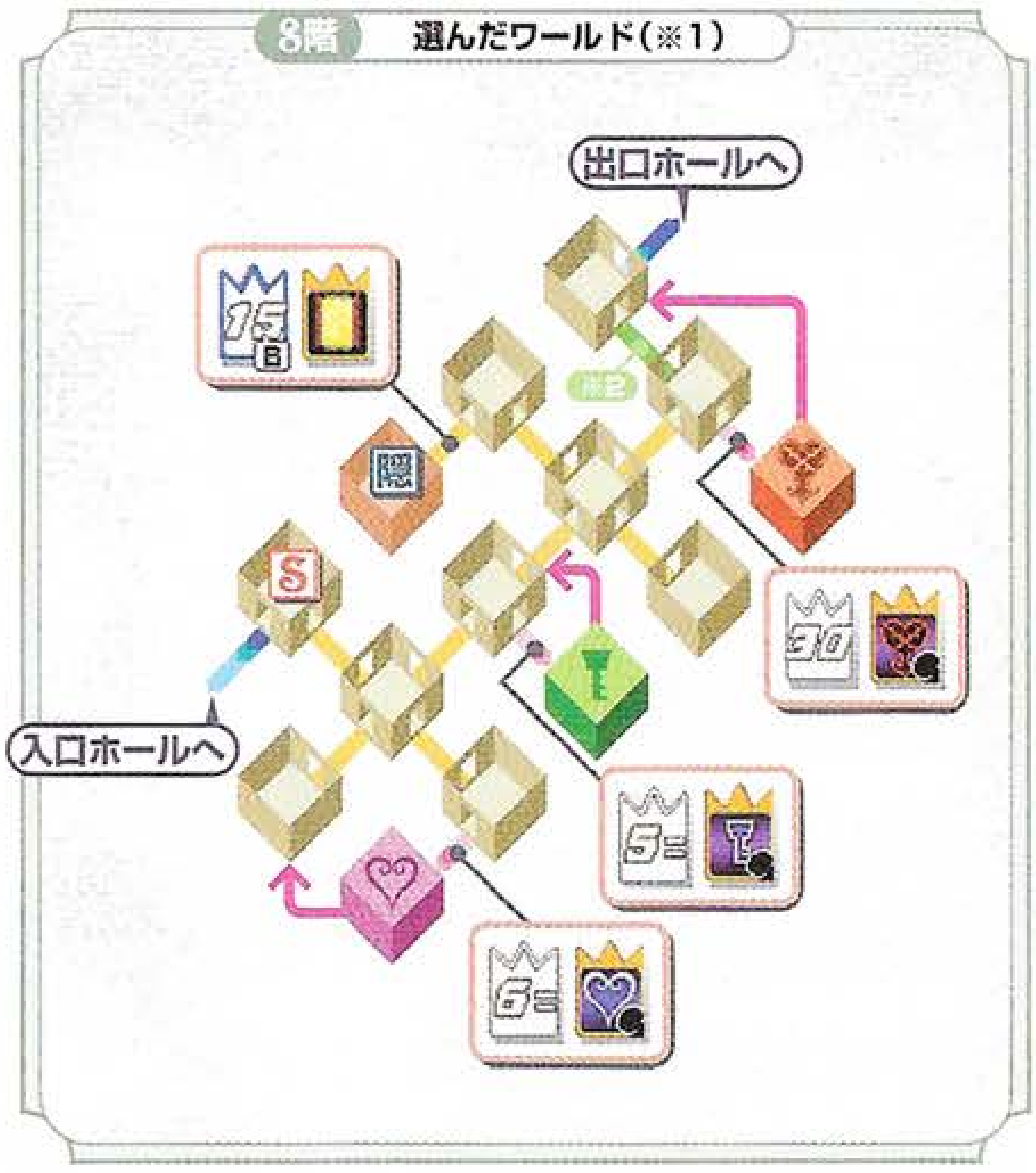
ラクシーヌ(1回目)

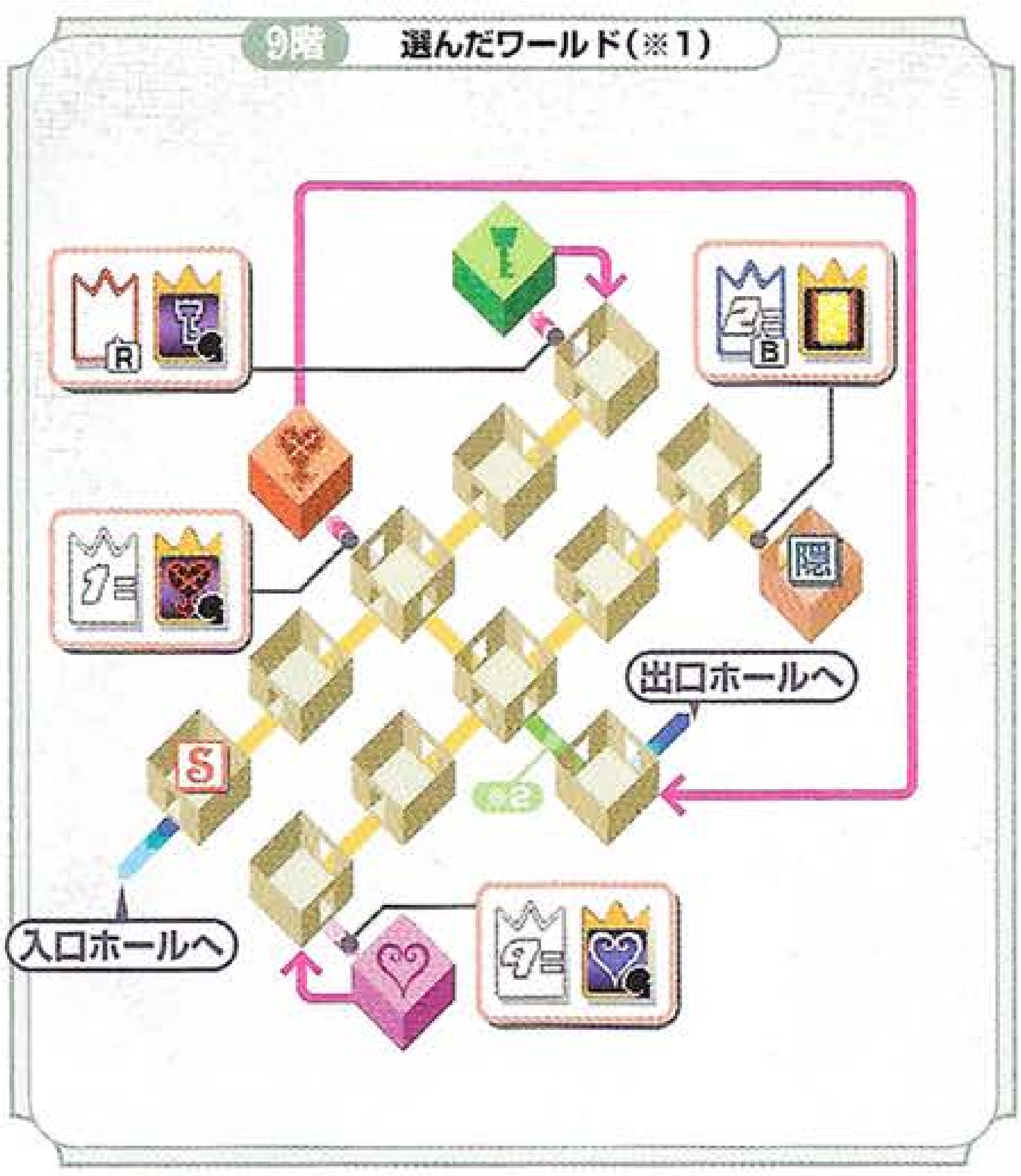


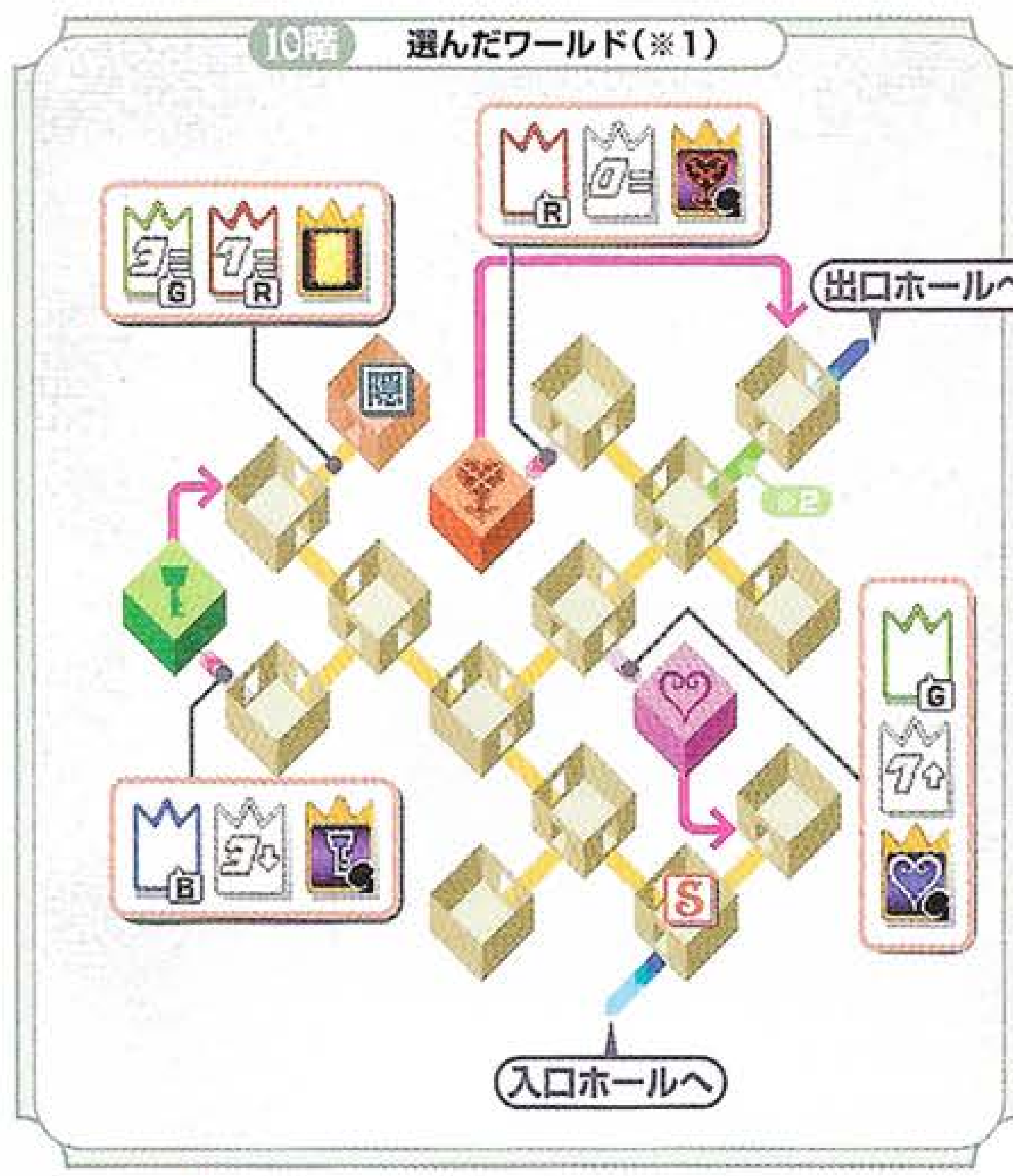
ラクシーヌは、無属性のダメージを軽減することができない。無属性の技のなかでも使い勝手のいい『ファイナルブレイク』を連発していけば、さほど苦労せずに勝てる。

ソラ編 7~10階 アトランティカ／ネバーランド／









特別なルームの宝箱の中身

ワールド	隠し部屋	宝物部屋
アトランティカ	『クエイク』	①『ショックインパクト』 ②『ホーミングブリザラ』
ネバーランド	『サンダーレイド』	①『テレポ』 ②『ホーミングファイラ』
ホロウバスティオン	ムーシューのカード	①『凶斬り・改』 ②『リフレクトレイド』



※1……どのワールドを選んだかに関係なくマップは固定(ただし、100エーカーの森を選んだ場合はP.282～283のマップになる)
※2……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる

ホロウバスティオン

バトル攻略

アトランティカ

アースラ



ふだんは、アースラ本体に攻撃を当てることができない。こちらの攻撃が当たるのは、触手を倒すかギミックカードを使ったときだけなので、まずはどちらかを行なってからアースラ本体を攻撃しよう。なお、倒した触手は約8秒後に復活する。



⬆触手を倒したら、アースラの肩に乗って頭部をコンボなどで攻撃。

ネバーランド

フック



フックのストック技を数字が0のアタックカードでカードブレイクしながら、コンボなどで攻撃しよう。フックがパイレーツのカードを使った場合は、敵よりも一瞬遅くカードを使うようにするか、パラサイトケイジのカードで効果を打ち消すといい。



⬆フックが投げる爆弾はダメージが大きい。HPの回復は忘れずに。

ホロウバスティオン

マレフィセントドラゴン



何らかの技を当てて敵が吐いた緑色の炎を消すと、50%の確率でギミックカードが出現する。それを使えば足場が現れるので、その上に乗って、コンボで頭部を攻撃しよう。マレフィセントドラゴンが炎を吐くのを待つときは、画面の左上か右上のスミでジャンプをくり返すのがオススメ。そこにいると、地震を起こす技以外は当たらないうえ、地震もジャンプでかわせることが多い。



⬆炎を消してギミックカードを出現させ、その効果で足場を作ろう。

7階出口ホール

リク=レプリカ(1回目)



このときのリク=レプリカはあまり強くなく、コンボで攻めるだけでも倒せる。『ファイナルブレイク』などで攻撃するのも有効だ。



⬆物理属性か無属性の攻撃なら、ダメージを半減されずにすむ。

8階出口ホール

リク=レプリカ(2回目)



このバトルからリク=レプリカが『ダークファイガ』を使うようになる。火球がソラを追尾してくるので、敵が火球を発射したのに合わせてタイミングよくドッジロールを行なって回避しよう。



⬆火球は、発射前に敵の後方へまわりこむことでもかわせる。

10階出口ホール

ヴィクセン(1回目)

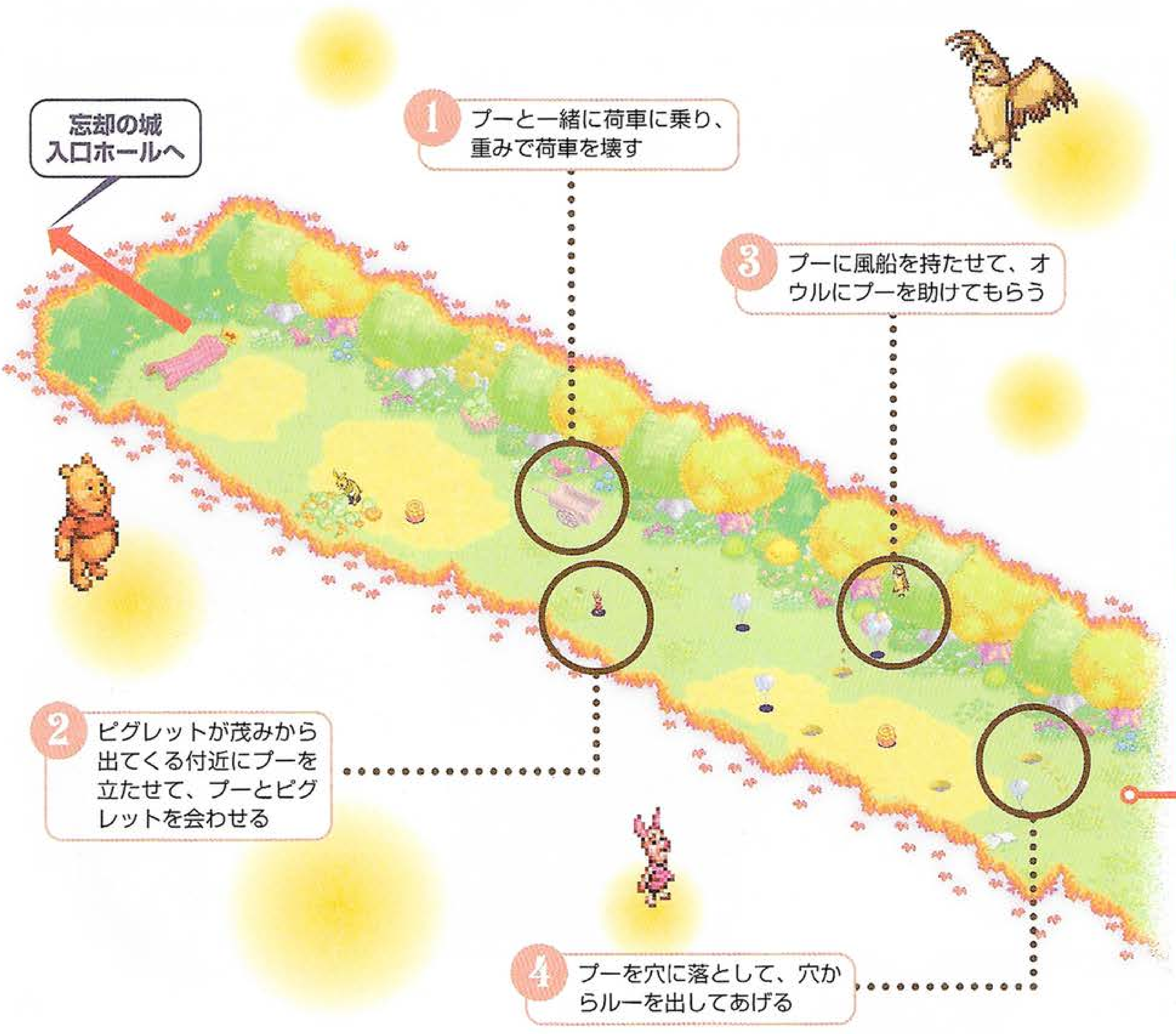


物理属性の技を敵の前方から当てると弾かれるため、コンボでダメージを与えにくい。炎属性の技が有効なので、そのなかでも敵のHPを一番多く減らせる『ファイアレイド』を連発していこう。ダメージは半減させられるが、『ファイナルブレイク』や『ソニックレイヴ』を使うのもひとつの手。



⬆敵が遠くでカードを使ったら、直後に『ファイアレイド』でカードブレイクしつつ攻撃していくといい。

ソラ編 7~10階 100エーカーの森



基本ルール

このワールドには敵が出現せず、画面右下のゴールまでたどり着けば、それだけで城の出口ホールへ進むことができる。その途中、上記の手順にしたがって、プーを森の各所にいる友だちと会話させれば、ストック技やカードが手に入るのだ。

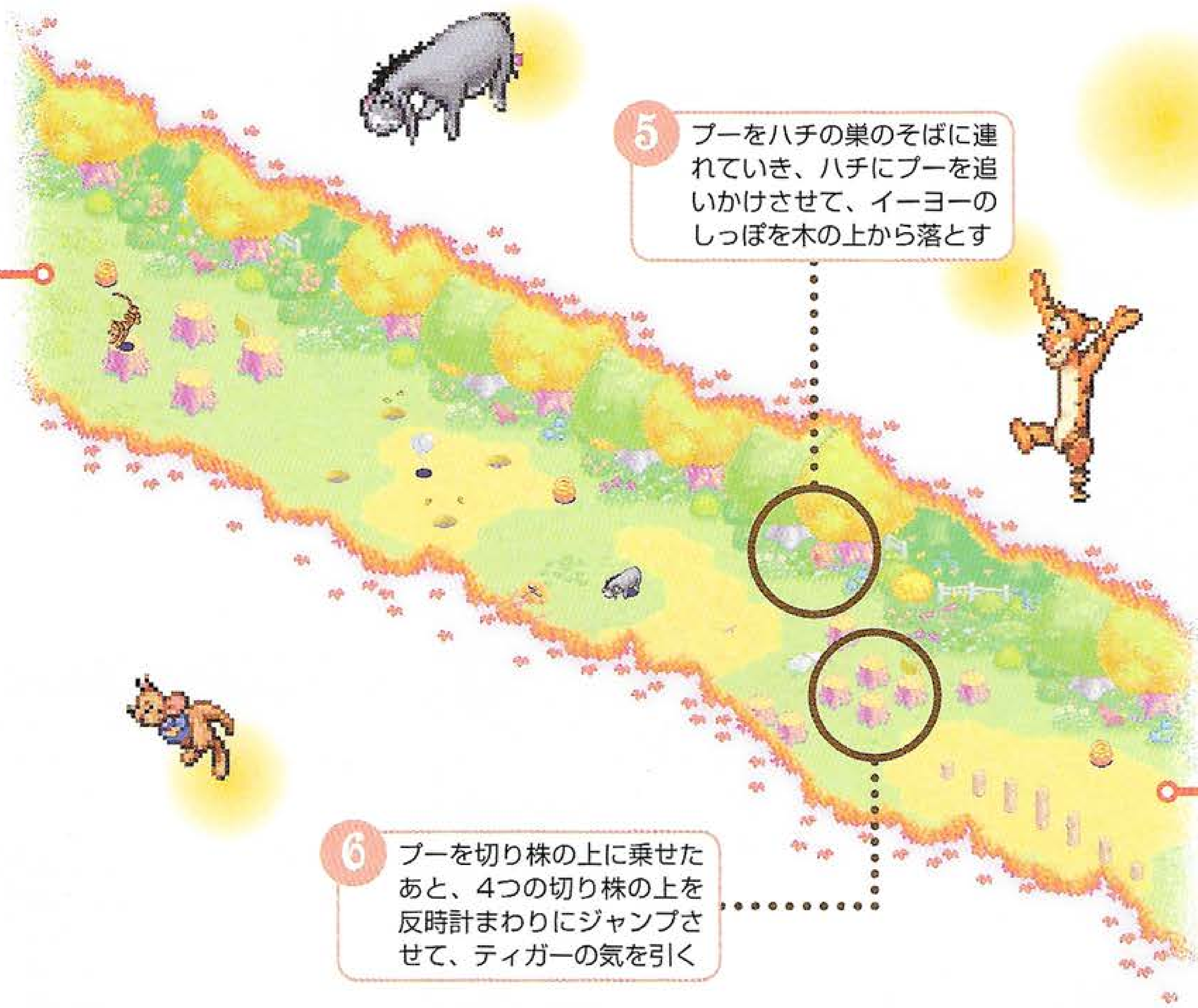
プーは基本的に、ソラのほうへ向かって歩いてくるが、ハチミツや風船などを見つけると、そちらのほうへ行こうとする。そんなときは、Rボタンで手招きして、プーを呼ぶといい。ただし、あまりにしつこく呼びすぎると、プーはその場に立ち止まって考えこんでしまうので注意すること。



⬅ソラとの距離が離れすぎると、プーはその場で寝てしまう。Rボタンで手招きすれば、起こすことが可能だ。

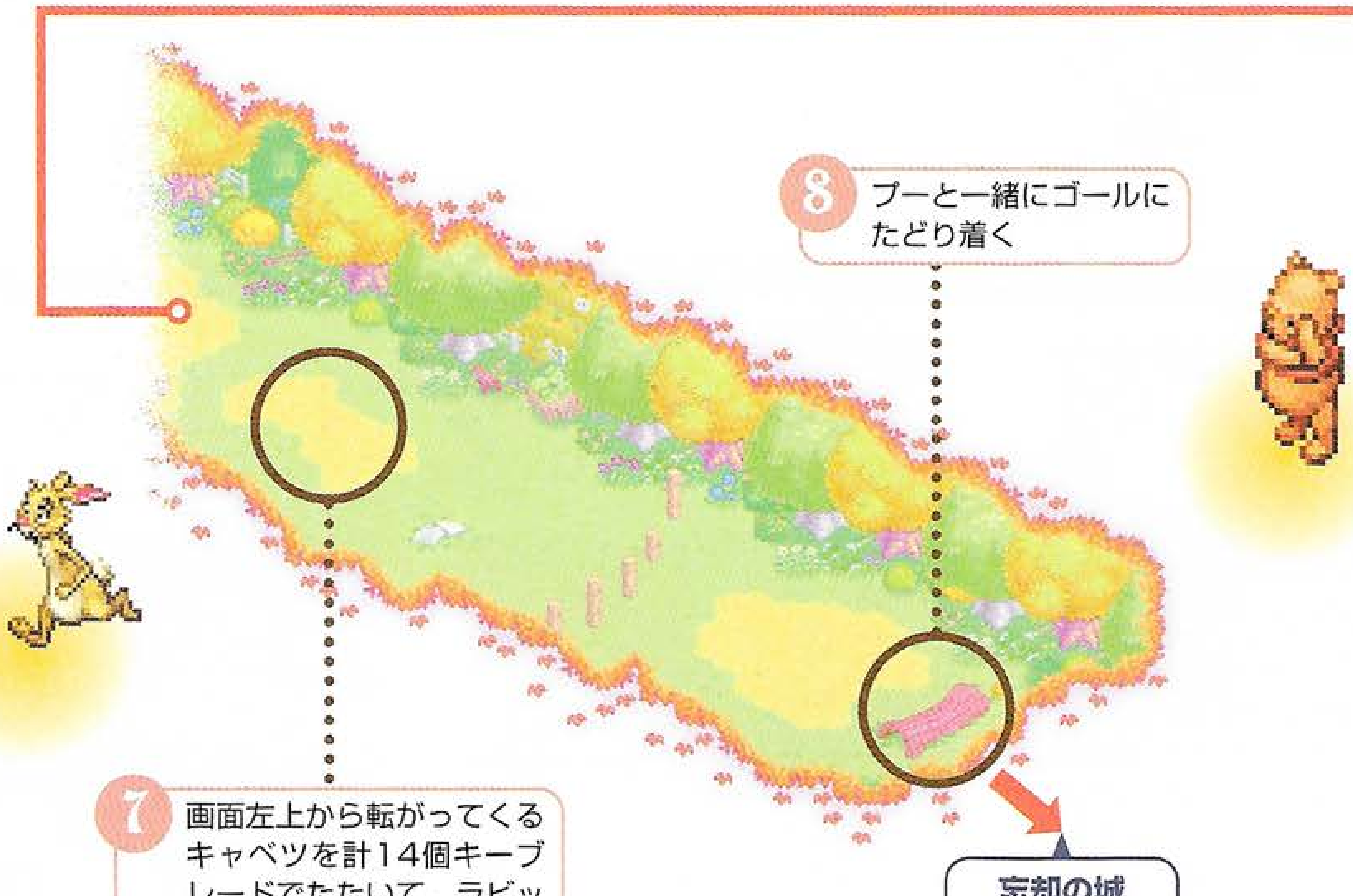


➡画面右上のメーターがゼロになったときも、プーは寝る。メーターが減ってきたら、ハチミツを食べさせよう。



5 プーをハチの巣のそばに連れていき、ハチにプーを追いかけさせて、イーヨーのしっぽを木の上から落とす

6 プーを切り株の上に乗せたあと、4つの切り株の上を反時計まわりにジャンプさせて、ティガーの気を引く



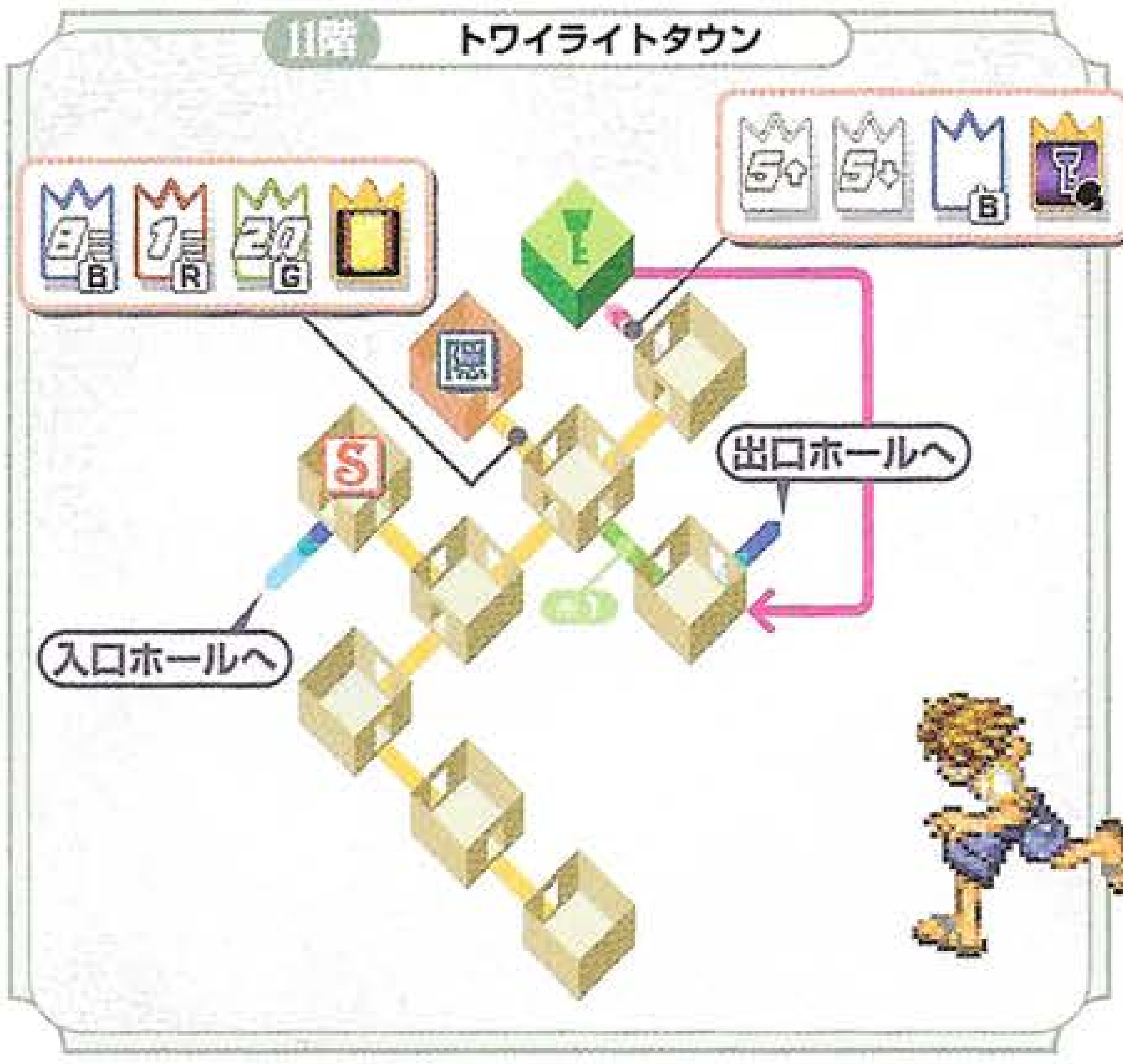
8 プーと一緒にゴールにたどり着く

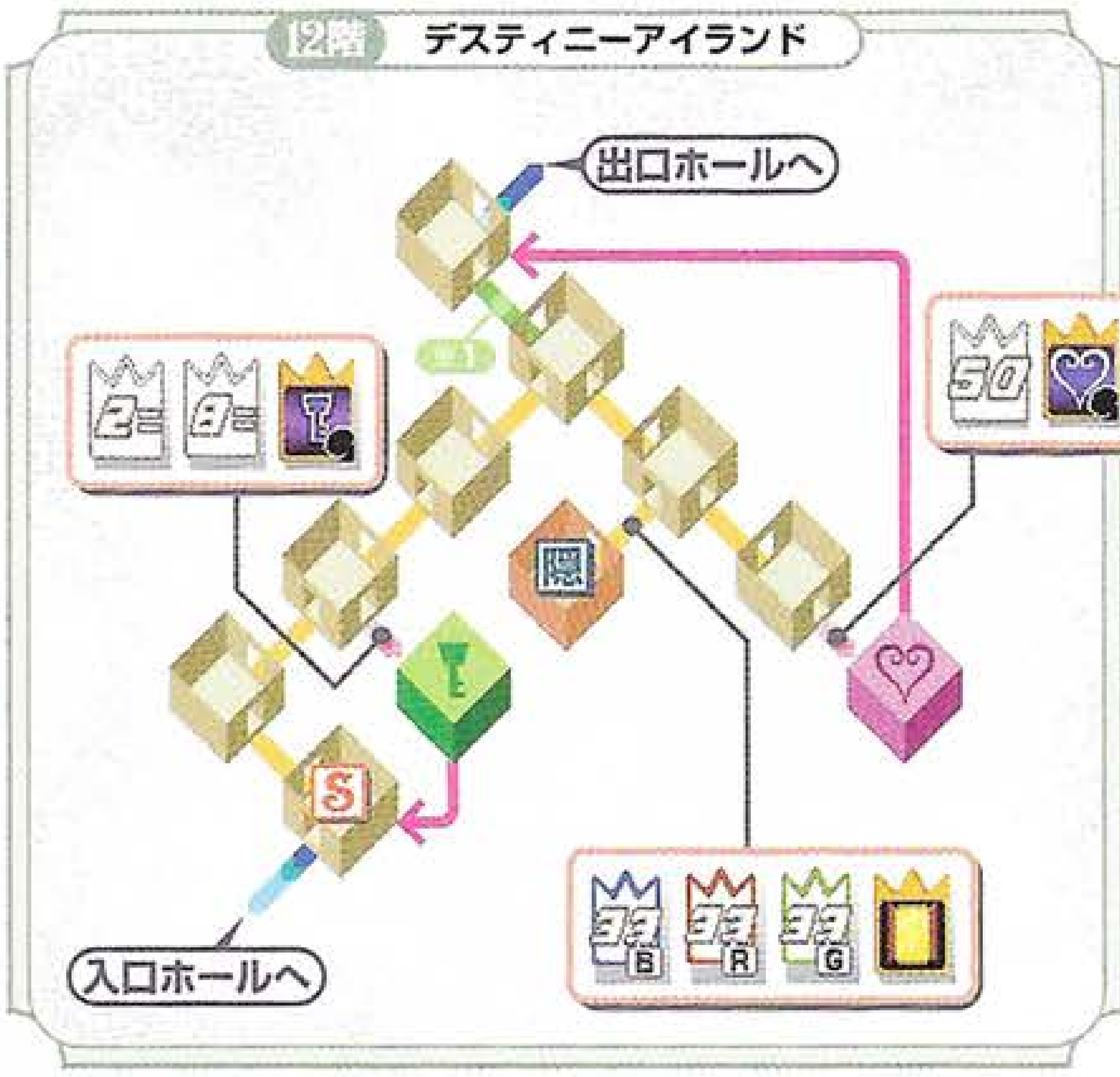
7 画面左上から転がってくるキャベツを計14個キーブレードでたたいて、ラビットに感謝される

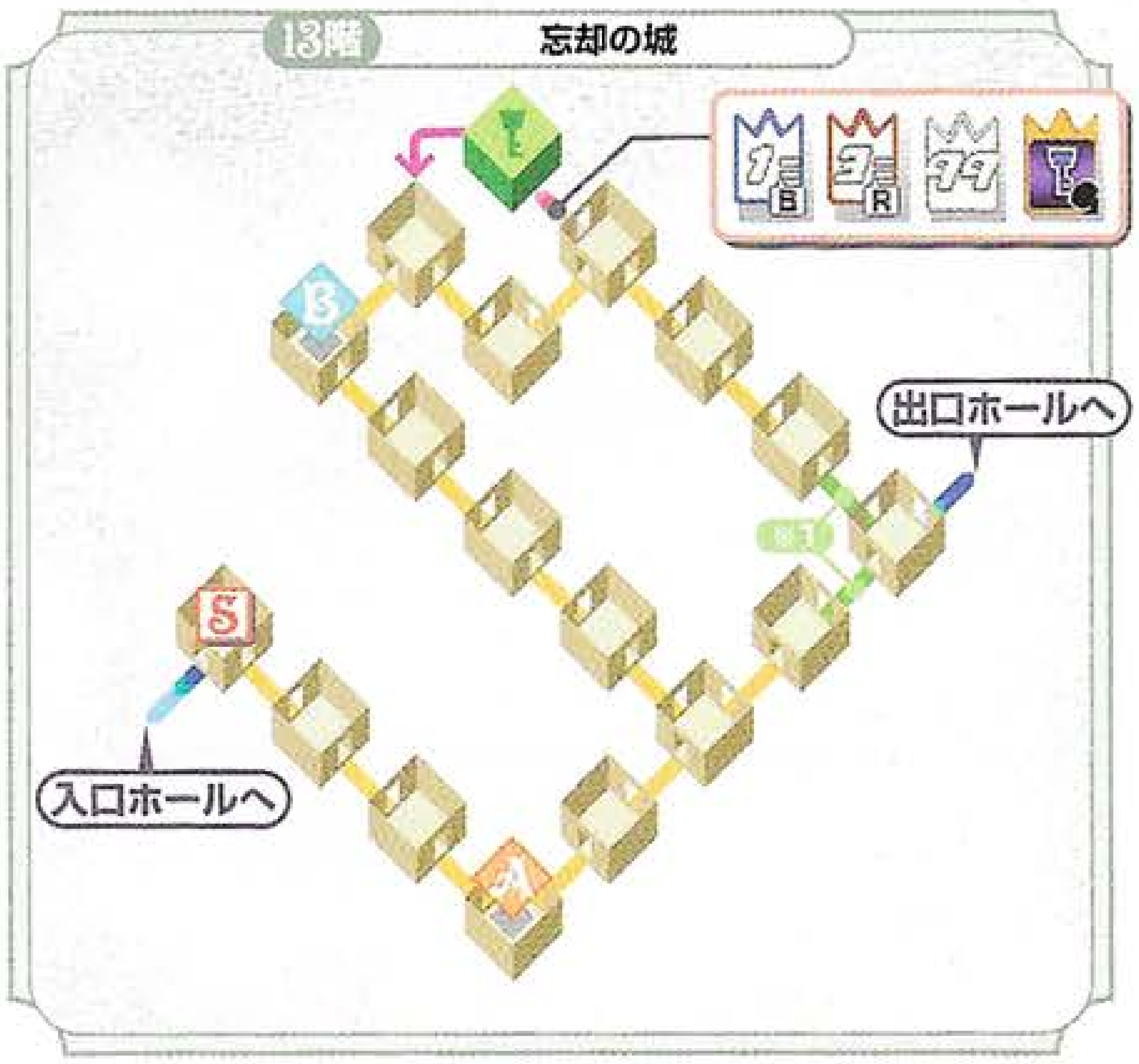
忘却の城
出口ホールへ



ソラ編 11階 トワイライトタウン／ 12階 デスティニー







特別なルームの宝箱の中身

ワールド	隠し部屋	宝物部屋
トワイライトタウン	『デジョン』	『ファイガブレイク』
デスティニーアイランド	ラストエリクサーのカード	『ジャッジメント』
忘却の城	—	①アルテマウェポンのカード（※2） ②レクセウスのカード（※2） ③アンセムのカード（※2）

※1……すべてのイベントルームをクリアしたあとに通れる
※2……リク編をクリアしており、かつソラ編でマールーシャ(1回目)を倒しているときのみ出現

バトル攻略

トワイライトタウン

ヴィクセン(2回目)



『ファイアレイド』を遠くから当てていくのが有効なのは、1回目のバトルと変わらない。地面から氷の針を出してくる『アイスニードル』は、カードブレイクで止めるのが無難だ。なお、敵がヴィクセンのカードを使った場合は、HPをゼロにしても一度だけ復活されてしまう。トドメを刺す前にパラサイトケイジのカードで効果を消しておくのを忘れずに。

11階出口ホール

リク＝レプリカ(3回目)



基本的な戦いかたは、これまでと同じように、コンボや『ファイナルブレイク』を当てていくのをくり返せばいい。ただし、このバトルからはリク＝レプリカが『兜割り』を使うようになる。この攻撃は、ソラがどこにいても追尾してくるので、リク＝レプリカが宙に舞い上がったのが見えたら、カードブレイクして打ち消そう。あるいは、右の写真のように『ドッジロール』を行なってかわす手もある。



アイランド／13階 忘却の城

デスティニーアイランド

ダークサイド



この敵は『ダークパンチ』→『ダークホーミング』→『衝撃波』→『闇の球体』の順に技を使うのをくり返す。バトルがはじまったら、画面右端の下寄り（ダークサイドの足元）に移動し、敵が使ってくる技に応じて対処していこう。

『ダークパンチ』か『衝撃波』の場合は、敵の使用カードが消えた直後からコンボを仕掛け、頭部や腕を攻撃する。『ダークホーミング』か『闇の球体』の場合は、敵の姿が見えたらすぐにジャンプし、コンボでカードブレイクしつつ頭部を攻撃しよう。デッキのリロードは、ダークサイドが攻撃せずに立っているときに行なうといい。

12階出口ホール

リク＝レプリカ（4回目）



このバトルでは、コンボを仕掛けていると、カードブレイクで止められてしまうケースが多い。無属性のストック技なら、リク＝レプリカにダメージを軽減されずにすむので、『ファイナルブレイク』や『ソニックレイヴ』でダメージを与えていこう。

高速移動しながら突き攻撃を連発してくる『ダークオーラ』は、リク＝レプリカの「行くぞっ！」という声を聞いて技の動作を確認したら、すぐさまカードブレイクで止めるのが無難。



⬆カードブレイク用に、数字が0のカードを何枚か用意しておくこと。

12階出口ホール

ラクシーヌ（2回目）



1回目のバトルと同様、『ファイナルブレイク』を活用していくといい。ただし、前回とちがって敵が『テレポートラッシュ』を使ってくる点には注意が必要。この技は、ふつうの手段ではまず回避不能なので、確実にカードブレイクするためにも、デッキには数字が0のカードを多く入れておきたい。なお、ケアルのカードでソラのHPを回復する場合は、カードブレイクされないように、ラクシーヌのリロード中に行なおう。



⬆『ファイナルブレイク』はカードブレイクしながら出すように。

忘却の城

アクセル（2回目）



アクセルは氷属性の攻撃に弱いので、『ブリザドレイド』を連発するのが効果的。『ファイアウォール』や、武器に炎をまとわせて投げる『ファイアカッター』を、敵が離れた位置から使ってきたときが攻撃のチャンスだ。ただし、こちらのカードの数字が低くてリフレクトされそうなら、数字が0のカードでカードブレイクを狙いたい。



⬆逃げまわりつつ、敵の技に『ブリザドレイド』を合わせていこう。

13階出口ホール

マールーシャ（1回目）



コンボで攻めようとしても、途中でカードブレイクされることが多い。数字が0と9のカードで構成された「09デッキ」（→P.273）で戦おう。マールーシャの近くで待ち、敵のカードが見えたらすぐにアタックカードを使用して、カードブレイクしつつ基本技を当てるのをくり返せばいい。



⬆敵の『ブロッサムシャワー』は、花びらが広がってきたときにドッジロールを行なってかわそう。

13階出口ホール

マールーシャ（2回目）



まずはじめに、大鎌を2本ともコンボで攻撃して壊す。以降は、「敵の技をカードブレイクで止める→スキがあればコンボで敵本体にダメージを与える」をくり返せばOK。画面外からの体当たりをカードブレイクしたときは、銀色の乗り物の上に乗れるので、周囲を飛ぶビットをカードブレイクで壊してからマールーシャ本体をコンボで攻撃しよう。風が強くなってきたら、『超究武神覇斬』を連発するのがオススメ。



⬆銀色の乗り物に乗っていると風に押される。落とされないようにこまめに移動しつつ攻撃すること。

シナリオ攻略 リク編

リク編 ワールド訪問チャート



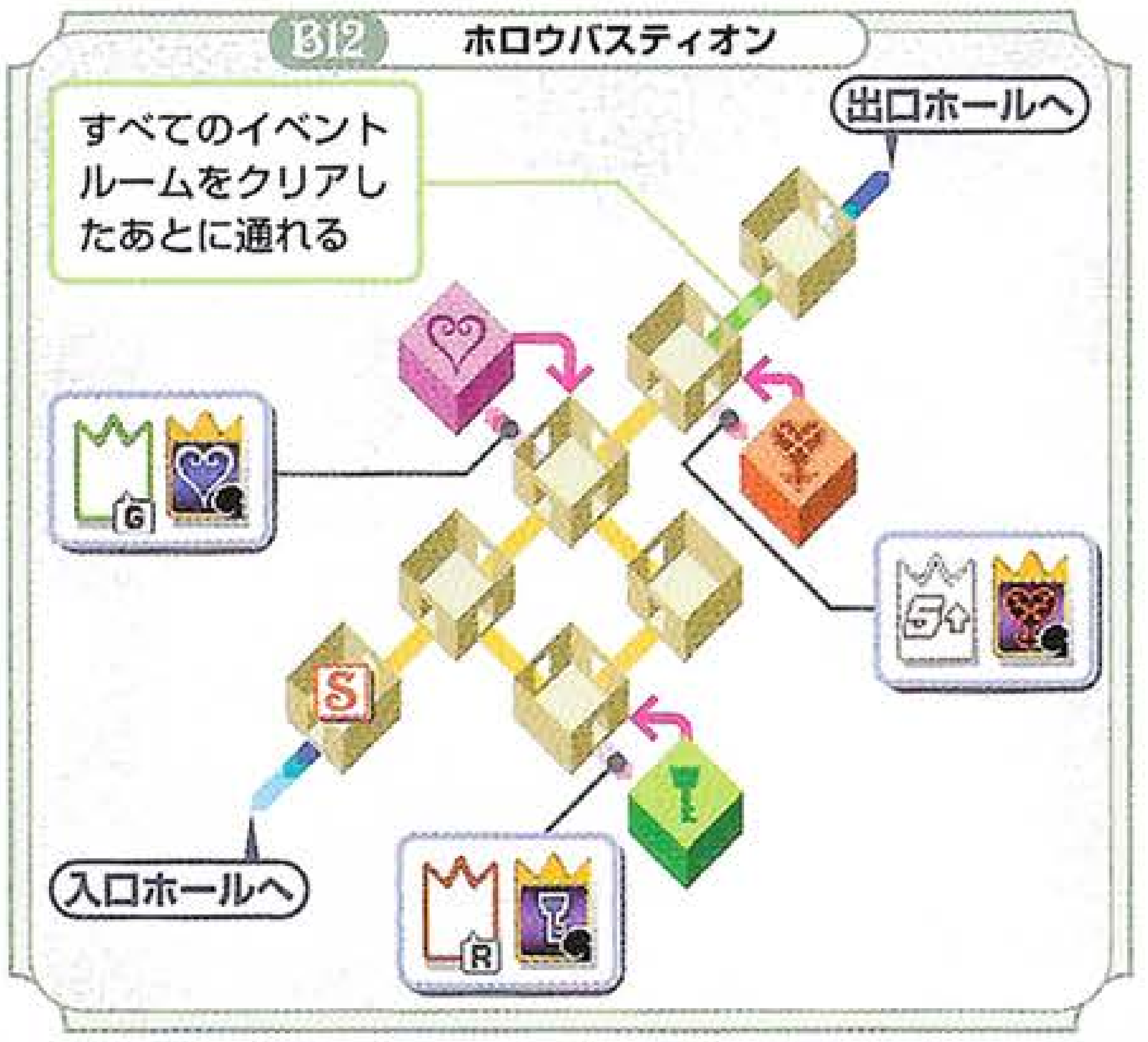
ゲームスタート

階	内容	ページ
地下12階	ホロウバスティオン	P.287
地下12階 出口ホール	BOSS BATTLE アンセム（1回目）	P.287
地下11階～地下10階	以下のワールドを各階でひとつずつ選択	
	アグラバー	P.288
	モンストロ	P.288
	ネバーランド	P.288
	トラヴァースタウン	P.288
地下10階 出口ホール	BOSS BATTLE ヴィクセン	P.289
地下9階～地下8階	地下11階～地下10階で未選択のワールドのなかから各階でひとつずつ選択	
地下8階 出口ホール	BOSS BATTLE リク=レプリカ（1回目）	P.289
地下7階～地下4階	以下のワールドを各階でひとつずつ選択	
	アトランティカ	P.290
	オリンポスコロシアム	P.290
	ワンダーランド	P.290
	ハロウィンタウン	P.290
地下4階 出口ホール	BOSS BATTLE レクセウス	P.291
地下3階	デスティニーアイランド	P.292
地下2階	トワイライトタウン	P.292
地下1階	忘却の城	P.292

エンディング



リク編 地下12階 ホロウバスティオン



デッキの使いかた

ホロウバスティオンのデッキ

枚数●15枚　**エネミーカード**●ディフェンダー
特徴●デッキの後半にいくほど数字が低くなる
使いかた●先頭から順に使っていくと、敵に数字の高いカードを使われたときにカードブレイクできなくなる。それを避けるために、バトル開始時にLボタンを2～3回押して、デッキの先頭にある数字の高いカードを使わずにとっておこう。

バトル攻略

ホロウバスティオン

マレフィセントドラゴン

このバトルの時点では、リクのレベルが低いうえにDモードも発動できないが、敵もステータスが低いので、さほど苦労せずに倒すことができる。戦いかたはソラ編と同じく「敵が吐く緑色の炎を消してギミックカードを出現させ、その効果で出現した足場に乗り、コンボで攻撃」という方法をくり返すのがオススメだ。



⬅リク編の最初のワールドだけあり、敵のHPもAPも低い。

地下12階出口ホール

アンセム(1回目)

アンセムとの最初のバトルは、コンボを連発していくだけで勝利できる。こちらの攻撃をなるべくカードブレイクされないようにしたいなら、数字が7と6のソウルイーターをストックして使おう。画面内を往復するように突進する『ダークラッシュ』は、数字が0のソウルイーターでカードブレイクして止めるか、下の写真の方法でかわせばいい。



⬅画面端で上か下へ走れば『ダークラッシュ』をかわせる。

Column 忘却の城デッキの使いかた

忘却の城のホールでボス敵と戦うとき、および地下1階のワールド(→P.292)では、忘却の城用のデッキを使用することになる。このデッキは、数字が高いカードばかりなうえ、デッキの末尾には数字が0のソウルイーター4枚とハイポーションのカード2枚が入っているという優秀なもの。敵の強力な技は数字が0のカードでカードブレイクし、攻撃は残りのカードをストックすることで行なうといい。デッキの総枚数が30枚と多いため、とりあえずDPをかせぎ、Dモードが発動したら『ダークオーラ』で攻めまくるのも有効。

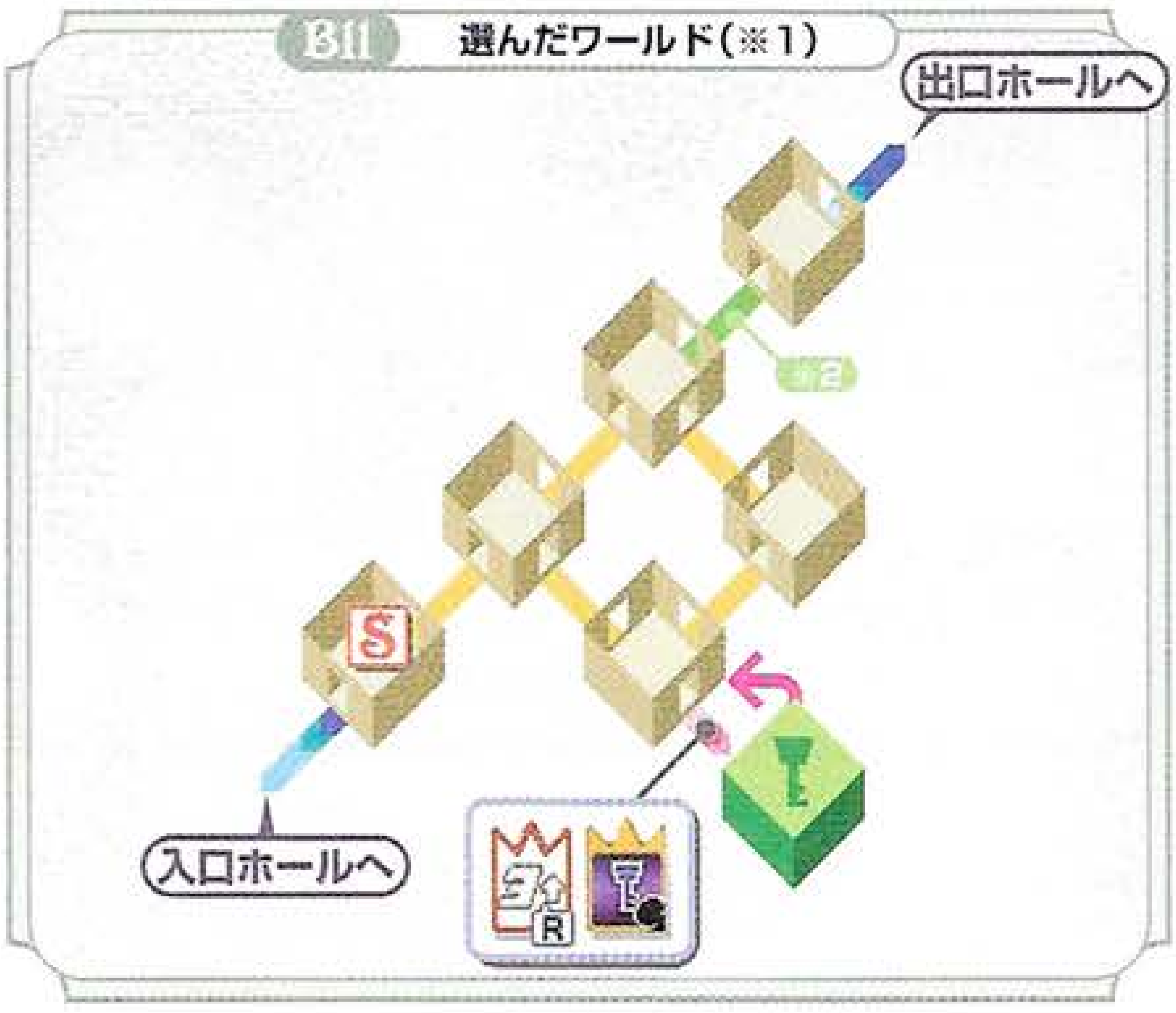


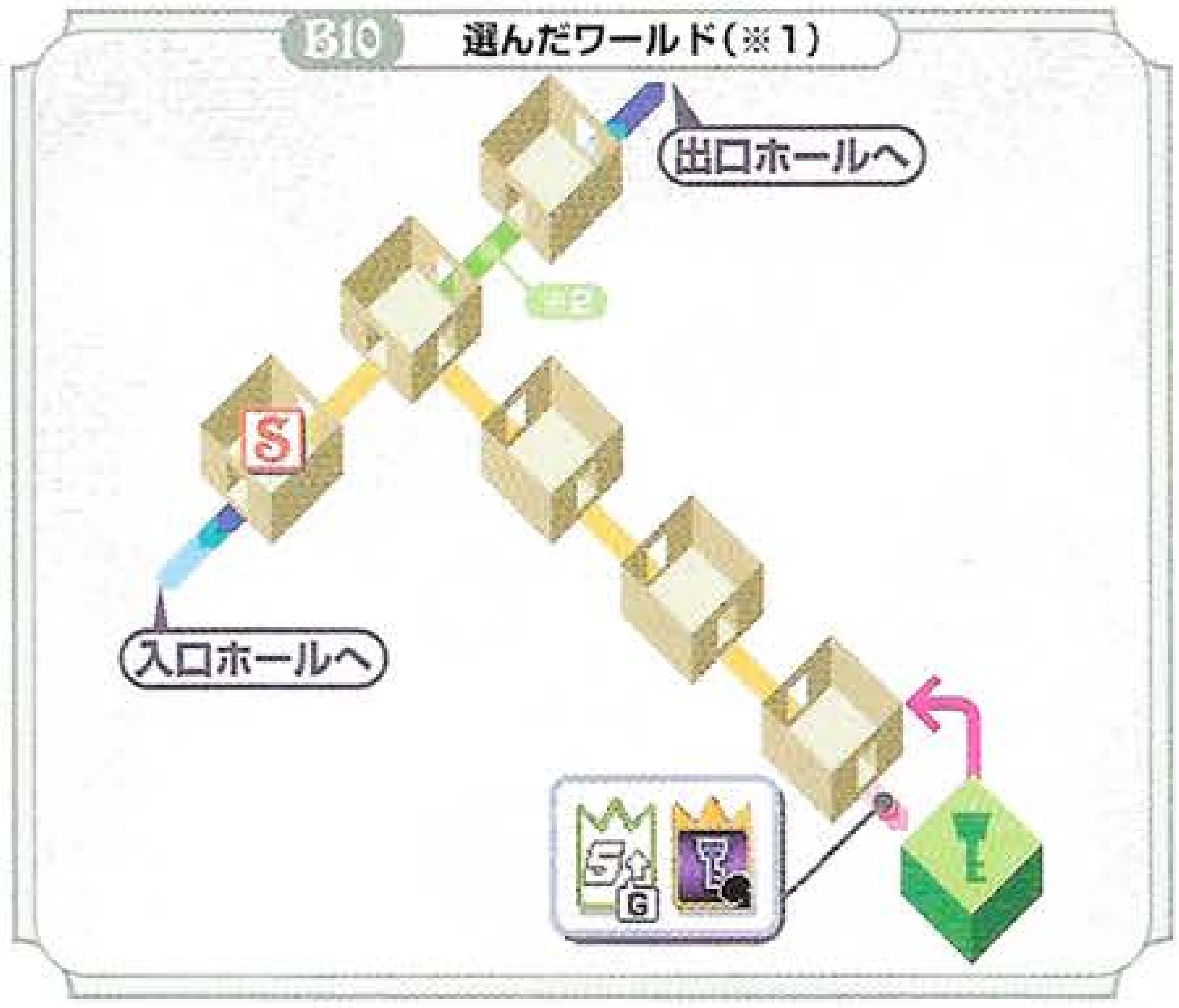
⬅レクセウスのカード入手後は、それを使ってからAボタンを連打するだけでノーマル敵に勝てる。

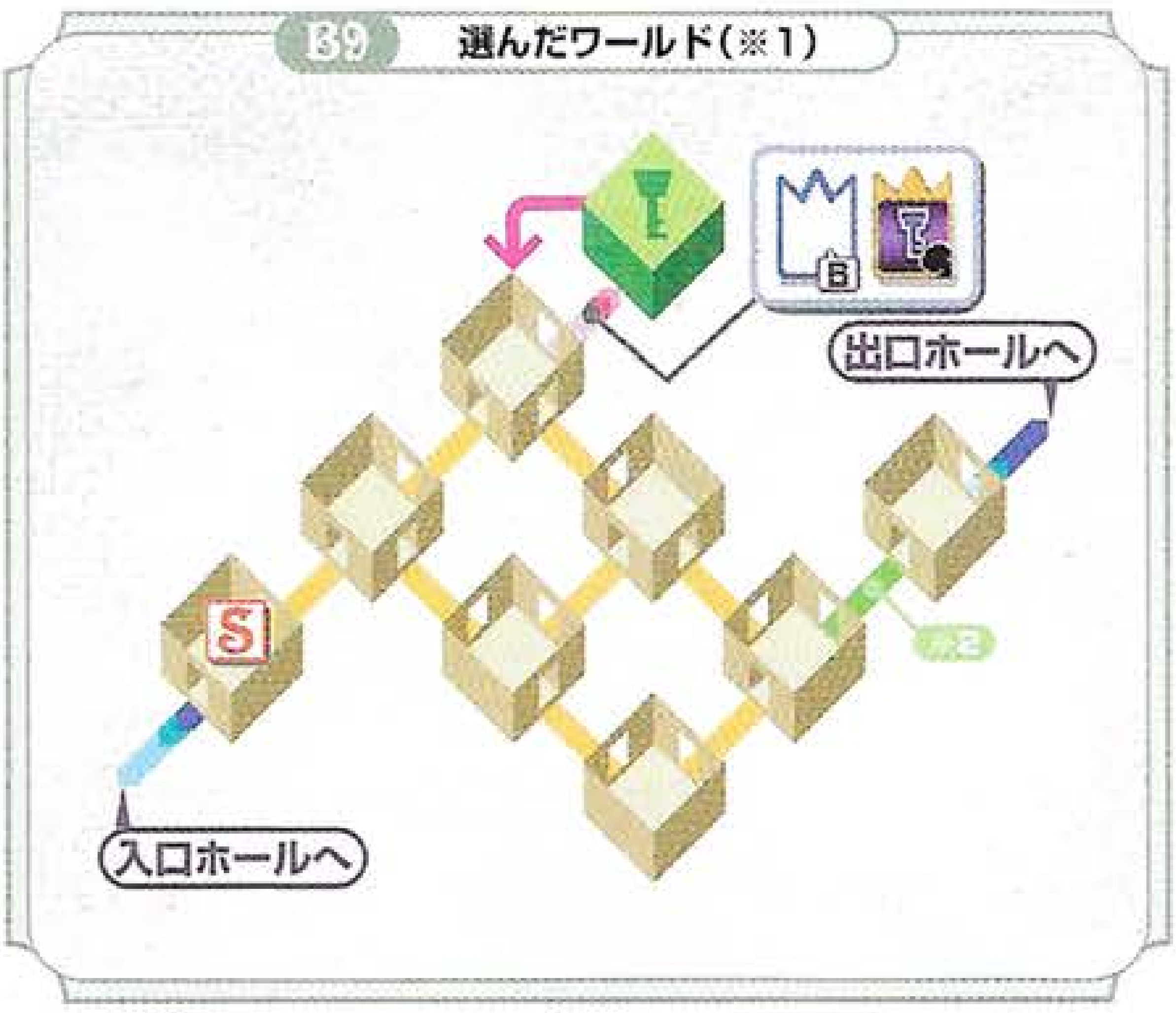


➡ボス敵とのバトルでは、敵の強力な技を、数字が0のカードでいかに止められるかが重要となる。

リク編 地下11階～地下8階 アグラバー／モンストロ／









※1……どのワールドを選んだかに関係なくマップは固定　※2……そのワールドのボス敵を倒したあとに通れる

各ワールドのデッキの使いかた

アグラバーのデッキ

枚数●21枚　**エネミーカード**●ファットバンディット
特徴●ハイポーションのカードがある
使いかた●カードをストックして使っても、ハイポーションのカードですべてリロードできるので、カードは基本的にストックして使おう。Dモード中は『ダークブレイク』で攻めるといい。

モンストロのデッキ

枚数●20枚　**エネミーカード**●サーチゴースト
特徴●3枚おきに数字が1のカードがある
使いかた●順番にカードを使うと、カードブレイクされやすい。3枚使うごとにLボタンを押して1のカードを使わずに戦うか、1のカードを1枚目にストックして使い、リロード不能にしよう。

ネバーランドのデッキ

枚数●17枚　**エネミーカード**●パイレーツ
特徴●デッキの中央にあるカードの数字が低め
使いかた●順番にカードを使うよりも、パイレーツのカードの効果で、手持ちのカードの数字をすべて0にしたほうが戦いやすい。どんどんカードブレイクすれば、ラクにDモードの発動が狙える。

トラヴァースタウンのデッキ

枚数●5枚　**エネミーカード**●シャドウ
特徴●デッキの総枚数が極端に少ない
使いかた●数字が4、5、6のカードをストックし、カードリボルバー内を7と8の2枚のカードだけにして戦おう。こうすればリロードが一瞬で終わるようになり、攻撃とリロードを高速でくり返せる。

ネバーランド／トラヴァースタウン

バトル攻略

アグラバー

ジャファー



ソラ編同様、中段または上段の高さの足場からジャンプして、イアーゴが持っているランプをコンボで攻撃するのが基本。リクのほうがソラよりも高く跳べるので、攻撃も当てやすい。また、Dモードを発動し、『ダークブレイク』や2段ジャンプしての『空中兜割り』を使って攻撃すれば、足場の高さを気にせずに戦える。



⬆ファットバンディットのカードを使ったのち、ランプの後方から攻撃を当てれば、ダメージ倍増。

ネバーランド

フック



カードをストックした状態でコンボを仕掛け、途中でカードブレイクされたら、ストックしたカードを使って反撃するのがオススメ。フックにパイレーツのカードを使われた場合は、ソラ編と同じ方法で対処するか（→P.281）、Dモードを発動したうえでジャファーのカードを使用し、その効果中にコンボで攻めよう。



⬆こちらのデッキにあるパイレーツのカードを使い、敵の技をカードブレイクしつつ攻撃するのも手。

地下10階出口ホール

ヴィクセン



コンボで戦おうとすると、弾かれて無効化されることのほうが多い。逃げまわりながら、ヴィクセンの攻撃をカードブレイクで止めてDPをためていき、Dモードが発動したら『ダークファイガ』などのストック技で攻撃しよう。Dモード時に、2段ジャンプで敵の背後にまわりこみつつ『空中兜割り』を当てるのをくり返す戦法もある。



⬆2段ジャンプで瞬時に背後をとって『空中兜割り』で攻撃できるのは、Dモード時のリクならでは。

モンストロ

パラサイトケイジ



「画面上側の足場に跳び乗って敵の前まで移動するのを待ち、コンボで数回攻撃したら、ふたたび画面上側の足場に跳び移る」という、ソラ編と同じ戦法が使える。ただし、数字が1や4のソウルイーターは、カードブレイクされやすい。バトルの開始早々、1枚目にストックして使い、リロード不能にしてしまったほうが無難だ。



⬆Dモード中のオススメの技は『空中振り払い』。1回の技で2回以上ダメージを与えることができる。

トラヴァースタウン

ガードアーマー



ガードアーマーが使用するカードは、基本的に6以下。よって、左ページで紹介した方法で、カードリボルバー内を数字が7と8のカードだけにしてコンボで攻めるのが、単純ではあるが効果的な戦いかただ。なお、ギミックカードは効果時間が短いので、それを出現させるために無理にカードブレイクを狙わなくてもいい。



⬆カードリボルバー内のカードが2枚以下だと、「攻撃→リロード」のくり返しでスキなく攻めていける。

地下8階出口ホール

リク＝レプリカ（1回目）



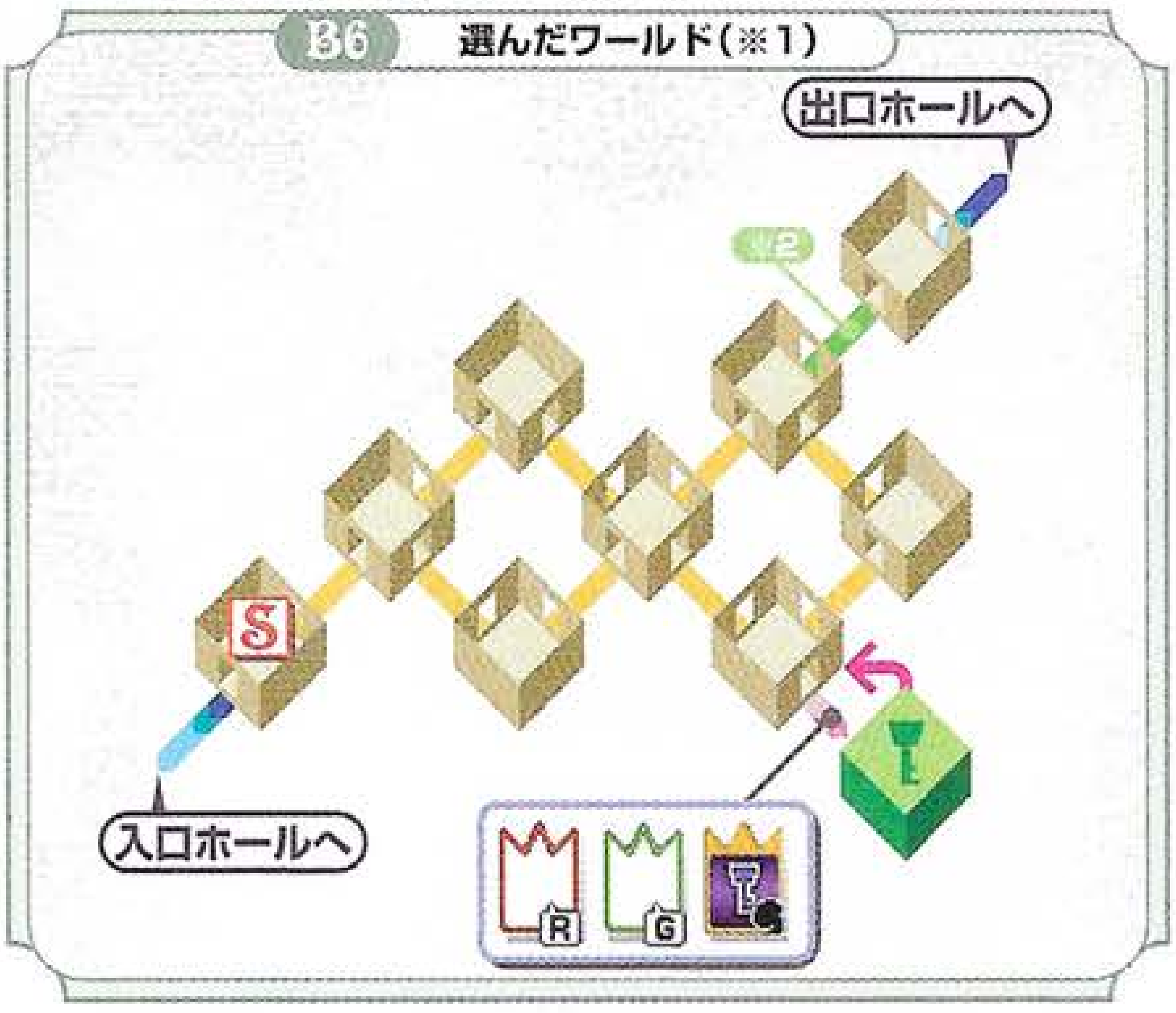
城の出口ホールで敵と戦うときに使用するこちらのデッキは、P.287で解説した忘却の城デッキ。とても優秀なデッキであるうえ、この時点で戦うリク＝レプリカは消極的なので、コンボで攻めるだけで簡単に倒せる。ジャファーのカードを使い、リク＝レプリカのカードブレイクを防いでおくと、よりラクに戦えるはずだ。

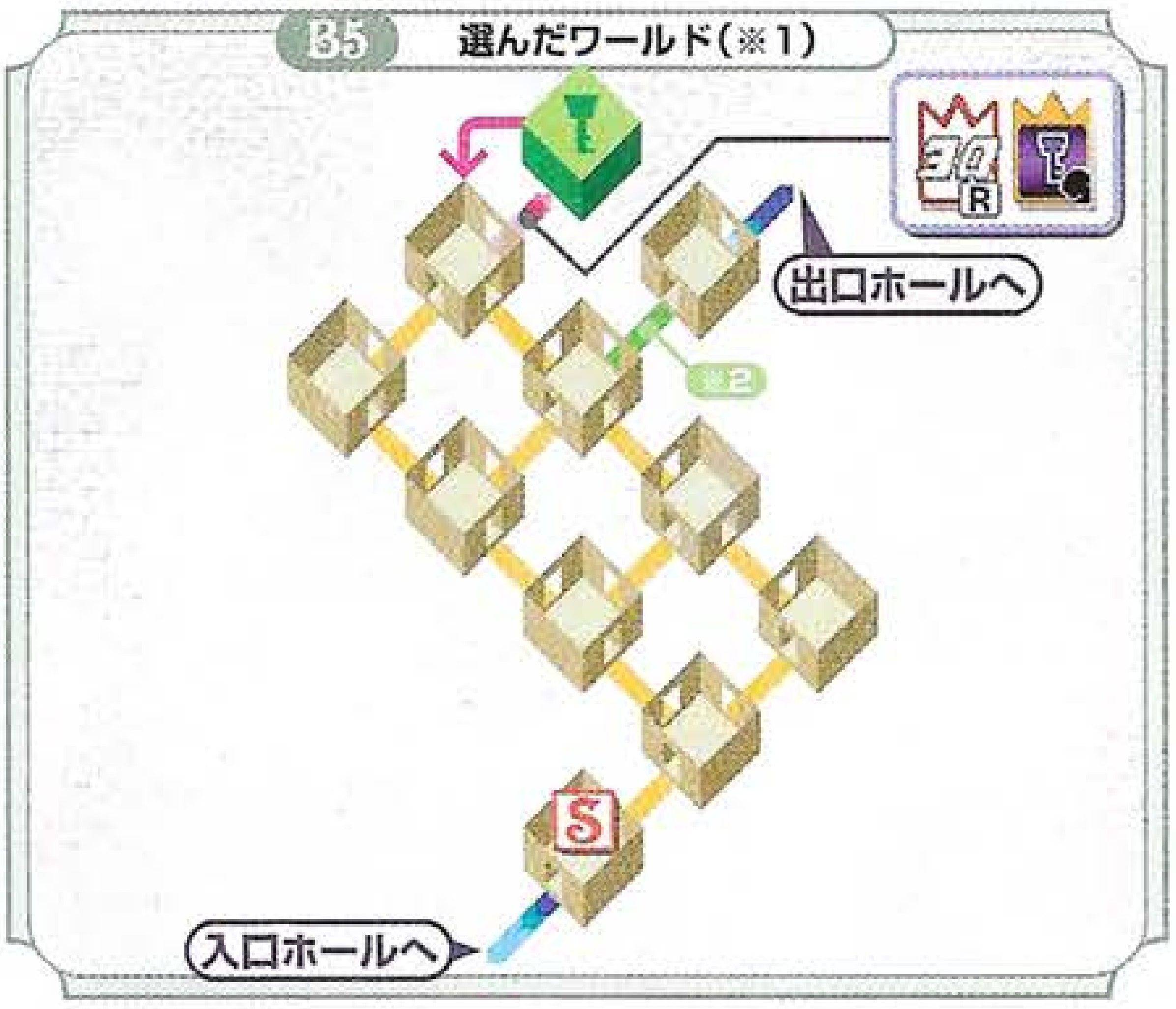


⬆Dモード時は、敵とまったく同じ姿に。本物を見わけるには、とりあえず技を出してみるといい。

リク編 地下7階～地下4階 アトランティカ／オリンポス









※1……どのワールドを選んだかに関係なくマップは固定　※2……そのワールドのボス敵を倒したあとに通れる

各ワールドのデッキの使いかた

アトランティカのデッキ

枚数●20枚　**エネミーカード**●シーネオン
特徴●アタックカードの数字がすべて5以下
使いかた●アトランティカの敵の大半は、数字が低いカードしか使わないので、さほど苦戦しないはず。ダークボールとアクアタンクには、カードをストックして攻めるといい。

ワンダーランドのデッキ

枚数●12枚　**エネミーカード**●ラージボディ
特徴●アタックカードの数字がすべて5以下
使いかた●とても使いにくいデッキ。なるべくバトルを避けたいが、やむを得ず敵と戦う場合は、ストックしたカードでカードブレイクを狙い、Dモードが発動したら『ダークブレイク』を使おう。

オリンポスコロシアムのデッキ

枚数●21枚　**エネミーカード**●パワーワイルド
特徴●数字が1のアタックカードが10枚ある
使いかた●Dモードを発動させたあと、パワーワイルドのカードを使って、カードの数字の高低を逆転させよう。10枚ある1のカードがすべて9に変わるため、『ダークオーラ』の連発で敵を一掃できる。

ハロウィンタウンのデッキ

枚数●18枚　**エネミーカード**●ワイトナイト
特徴●アタックカードの数字がすべて4以上
使いかた●敵のなかにクリーププラントがいる場合は、カードの数字をよく見ながら優先的に倒すこと。それ以外の敵には、Aボタンを連打しているだけで簡単に勝てるはずだ。

コロシアム／ワンダーランド／ハロウィンタウン

バトル攻略

アトランティカ

アースラ



触手を倒してからアースラの頭部を攻撃するという手順は、ソラ編と同じ。しかし、アトランティカでのリクのデッキは、カードの数字が1～5と全体的に低い。数字が4～5のカードで触手を攻撃して倒し、残りのカードはアースラの頭部をコンボで攻撃するときに使うのがいいだろう。



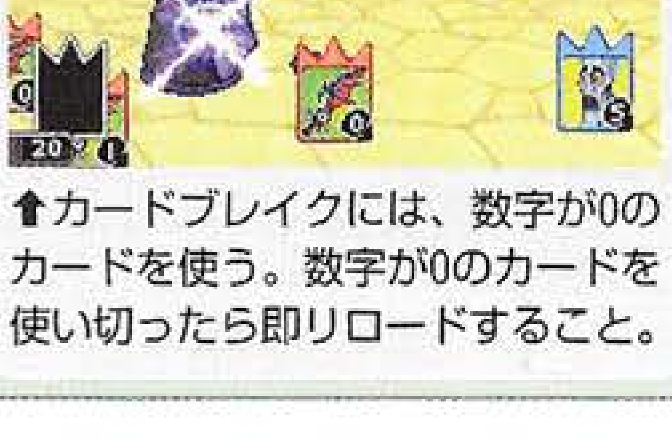
⬆Dモード中は、敵に密接して『空中振り払い』を出せば、触手と本体の両方にダメージを与えていける。

オリンポスコロシアム

ハデス



オリンポスコロシアムでのリクのデッキには数字が1のカードが多いので、ジャファーのカードを利用するのがオススメ。ハデスが使ってくるカードをカードブレイクしてDPをため、Dモードを発動させたらジャファーのカードを使用して、その効果中にコンボで攻撃すればいい。左ページで解説している、パワーワイルドのカードを使う戦法も効果的。



⬆カードブレイクには、数字が0のカードを使う。数字が0のカードを使い切ったら即リロードすること。

ワンダーランド

トリックマスター



バトルがはじまると同時にトリックマスターに近づき、コンボでガンガン攻めていこう。ただし、ワンダーランドでリクが使用するデッキは、カードの数字が3～5と低いため、多少のカードブレイクは覚悟すること。なお、カードをストックして使うのは、デッキのもともとのカード枚数が少ないので、やめたほうが無難だ。



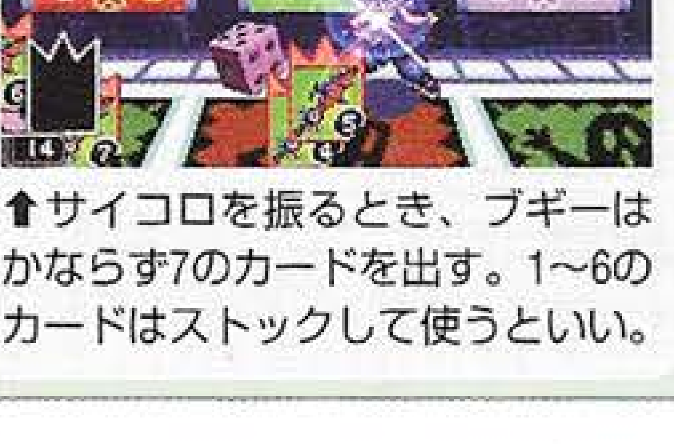
⬆Dモードのときはコンボを出しても敵に攻撃が届かない。『空中兜割り』でダメージを与えていこう。

ハロウィンタウン

ブギー



「敵が振ったサイコロをカードブレイクして柵を下げていき、柵が下がり切ったら画面奥側へのぼって、ブギーを攻撃するのをくり返す」という手順は、ソラ編と変わらない。ブギーは物理属性の攻撃に弱いので、Dモード中も、ストック技を使わずにコンボで攻撃したほうが効率よくダメージを与えていける。



⬆サイコロを振るとき、ブギーはかならず7のカードを出す。1～6のカードはストックして使うといい。

地下4階出口ホール

レクセウス



レクセウスは、無属性の技のダメージを軽減できないうえ、こちらの技をカードブレイクしてくることもあまりない。よって、カードブレイクをくり返してDモードを発動し、『ダークファイガ』や『ダークオーラ』でダメージを与えていくのが有効だ。敵の技でやっかいなのは、手に持っている巨大なオノを放り投げる『トマホークショット』と、床をえぐったのち破片を飛び散らせる『ロックブレイク』のふたつ。どちらも下の写真の方法でかわせるが、確実性を求めるならカードブレイクで止めてしまおう。

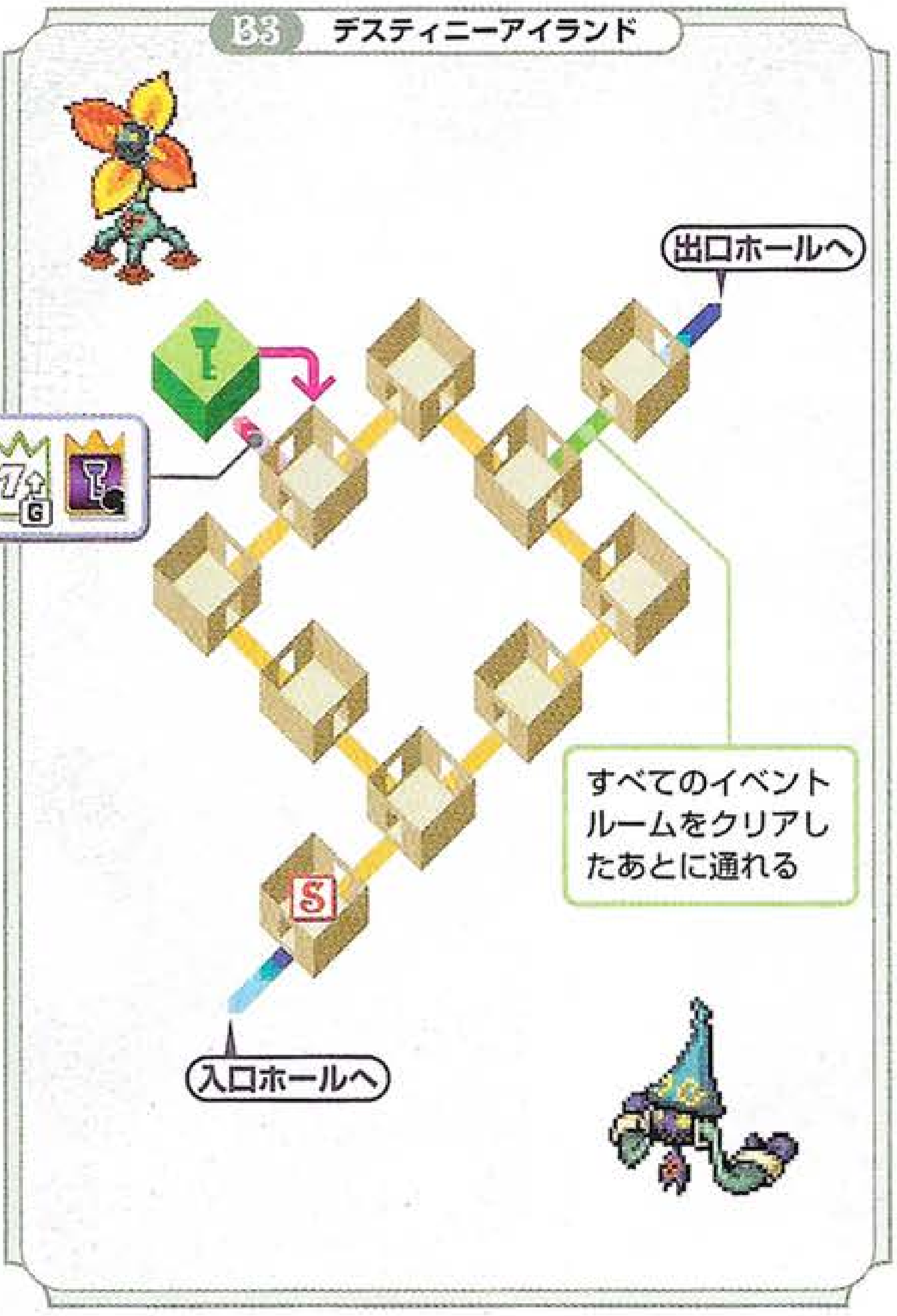


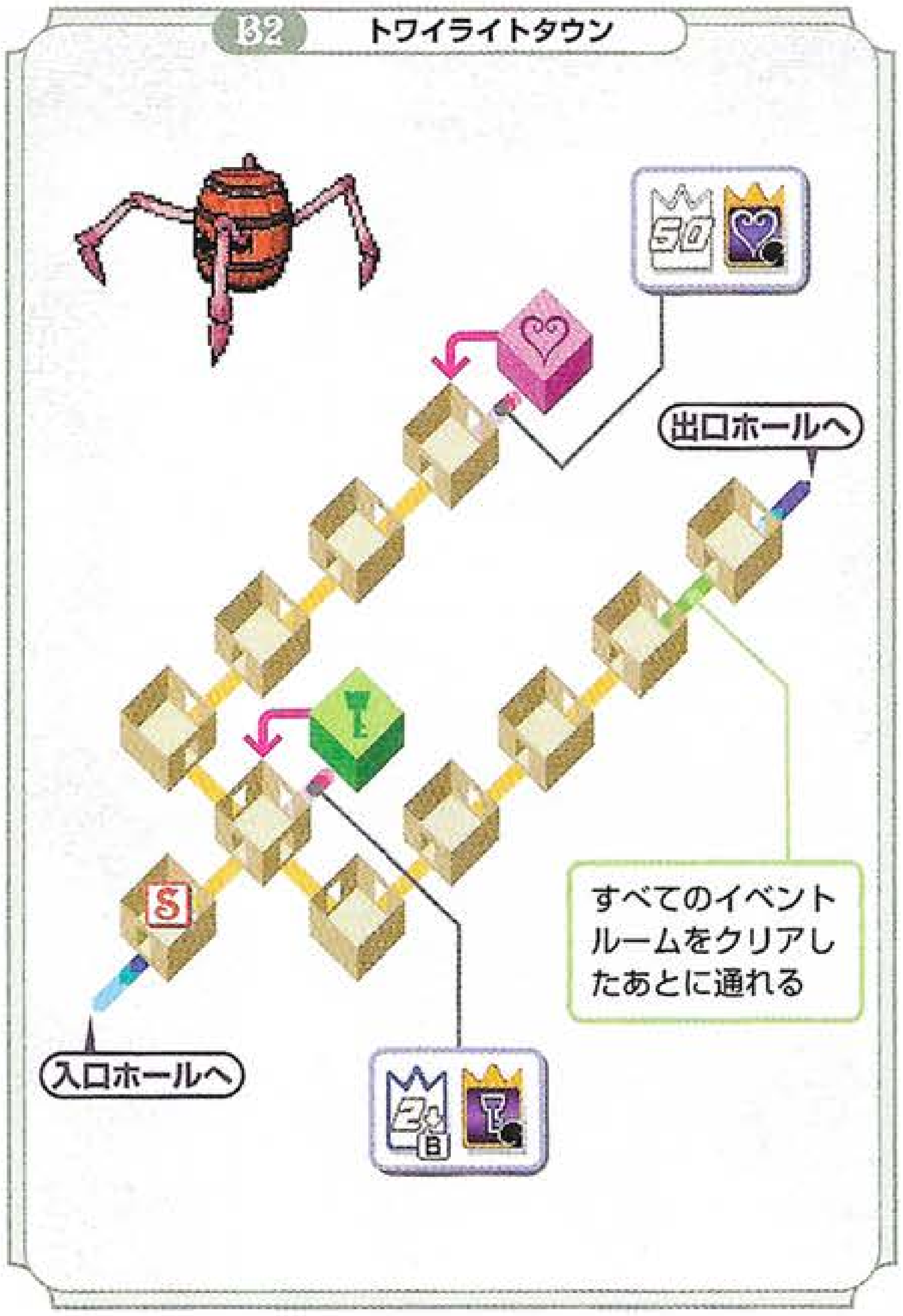
⬆『トマホークショット』は、敵の投げた武器が床で跳ねた直後の、放物線軌道の下に入ってかわす。

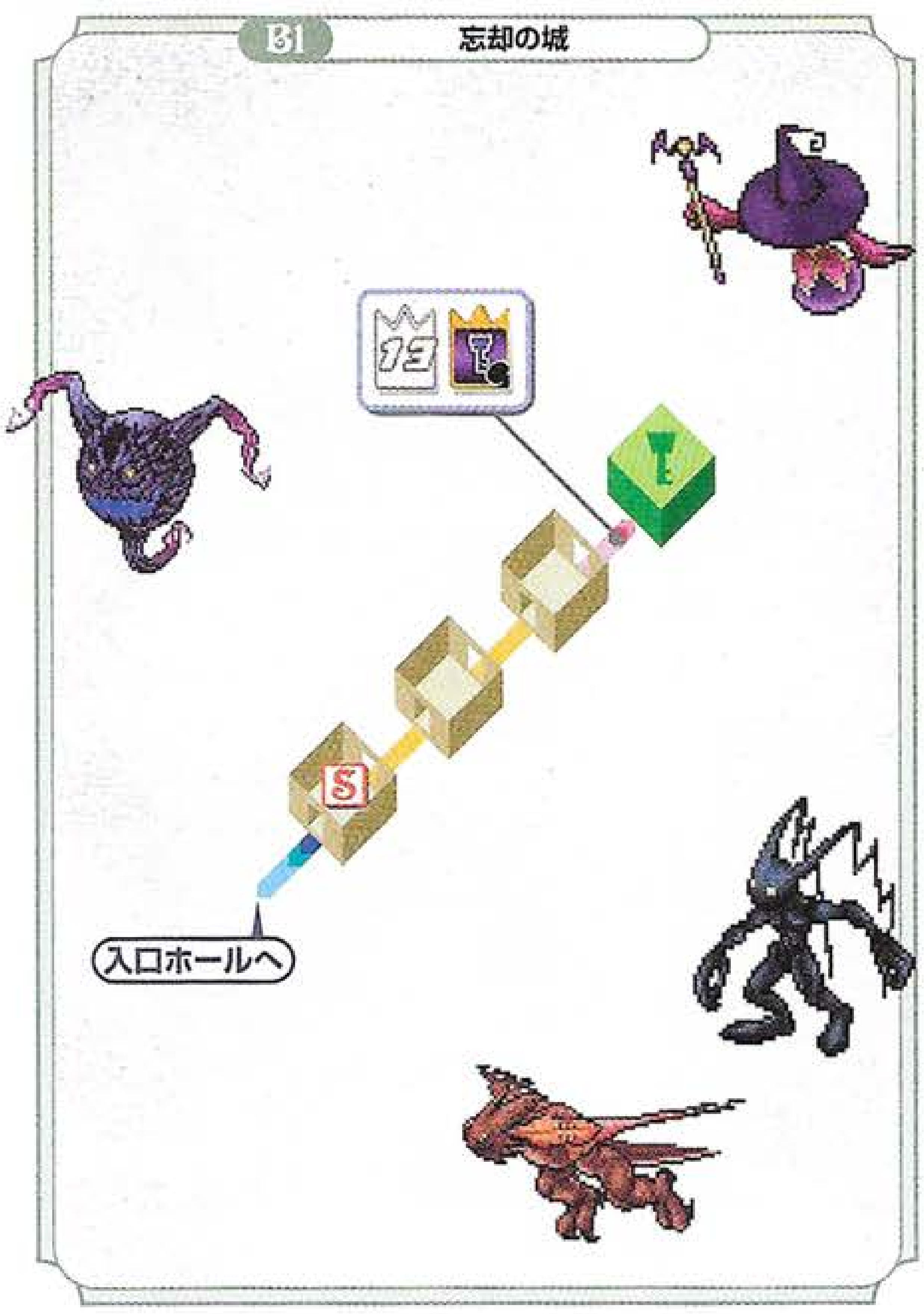


⬆『ロックブレイク』は、敵の後方へ移動後、Dモード中でなければ高速ステップを、Dモード中なら2段ジャンプを行なえばかわせる。

リク編 地下3階 デスティニーアイランド／ 地下2階







各ワールドのデッキの使いかた

デスティニーアイランドのデッキ

枚数●19枚　**エネミーカード**●——

特徴●数字が低いカードがまばらにある

使いかた●順番にカードを使っていくと、敵にカードブレイクされやすい。レクセウスのカードを使ったうえで、数字の合計が7以上になるようにアタックカードをストックして攻撃するといい。

トワイライトタウンのデッキ

枚数●25枚　**エネミーカード**●——

特徴●カードの枚数が多く、リロードに時間がかかる

使いかた●レクセウスのカードを使い、さらに数字が3以下のカードをLボタンで避けながら、コンボで攻めよう。数字が低いカードだけをストックして使い、リロード不能にしてしまえば、デッキのリロード時間も短縮できて一石二鳥だ。

※忘却の城のデッキについてはP.287を参照

トワイライトタウン／地下1階：忘却の城

バトル攻略

デスティニーアイランド



ダークサイド

ダークサイドは「画面の右側に立つ→いったん画面の外側へ去る→もどってくると同時に特定の技を使う」という行動をひたすらくり返す。使ってくる技は基本的に、『ダークパンチ』→『ダークホーミング』→『衝撃波』→『闇の球体』→ふたたび『ダークパンチ』……の順なので、バトルがはじまったら画面右端の下寄りで待ち、敵が使う技に応じて下の写真のように対処していこう。なお、Dモード中もコンボで攻撃したほうが、効率よくダメージを与えられる。



⬆『ダークパンチ』と『衝撃波』に対しては、敵が使ったカードが消えた直後にコンボを仕掛けるといい。



⬆『ダークホーミング』と『闇の球体』に対しては、0のカードでカードブレイクと攻撃を同時に行なう。

トワイライトタウン



リク=レプリカ(2回目)

1回目のバトルとくらべると、敵は数段強い。一方、こちらのデッキはさほど強力でないうえ、このバトルでは王様のカードが出現せず、HPの回復手段はブギーのカードのみ。こんな状況でまともに戦うのはツラいので、逃げまわりながら敵の技をカードブレイクで止め、Dモード中に下の写真の要領で『ダークファイガ』で攻撃しよう。『ダークファイガ』用のカードがなくなったら、以降は数字が0のカードでカードブレイクしつつ攻撃を行なうこと。



⬆『ダークファイガ』は、むやみに撃っても当たらない。離れた位置から、敵の攻撃に合わせて撃とう。



⬆敵の近くに立ち、画面下部に敵のカードが見えたらすぐに、0のカードでカードブレイクしつつ攻撃。

忘却の城



アンセム(2回目)

リク=レプリカ戦と同じく、敵の技をカードブレイクしつつ逃げまわり、Dモードが発動したら『ダークファイガ』で攻撃するのが基本。そのほか、デッキ内のカードを数字が0のソウルイーター1枚だけにしたあと、「敵の技をカードブレイクしながら攻撃→すぐにリロード」をくり返す、という戦法も有効だ。なお、王様のカードは、カードブレイクされないように、アンセムがデッキをリロードしているスキに使うといい。



⬆0のカード1枚でカードブレイクしつつ攻撃する戦法は、Aボタンを連打するだけでも一応は実行可能。



⬆『ダークシャドウ』をカードブレイクできないときは、音が途切れるたびに高速ステップしてかわそう。

キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ

DATA FILE

このコーナーでは、カード、ストック技、魔法の各種データを一挙に紹介する。入手方法や効果について調べたいときに活用してほしい。

カードリスト

アタックカード | Attack Card

名前	CP	威力補正			性能			解禁条件
		たたく	突き	フィニッシュ	速度	属性	スキ	
キングダムチェーン	10〜19	×1.0	×1.0	×1.5	ふつう	物理	ふつう	【ソラ】なし(最初から出現する)
デザイアーランプ	15〜24	×2.0	×1.0	×3.0	速い	物理	ふつう	【ソラ】アグラバーを訪れる
トレジャーオブシー	20〜38	×1.5	×1.5	×3.5	ふつう	物理	とても小さい	【ソラ】アトランティカを訪れる
パンプキンヘッド	15〜24	×2.0	×2.0	×1.5	ふつう	物理	小さい	【ソラ】ハロウィンタウンを訪れる
フェアリーハープ	20〜38	×2.0	×2.0	×2.0	とても速い	物理	ふつう	【ソラ】ネバーランドを訪れる
ウィッシュスター	15〜24	×1.5	×1.5	×1.5	速い	物理	小さい	【ソラ】モンストロを訪れる
エグザミネイション	20〜38	×1.0	×3.5	×1.5	遅い	雷	小さい	【ソラ】100エーカーの森でプーをオウルと会話させる
メタルチョコボ	20〜38	×2.0	×2.0	×3.5	遅い	無	ふつう	【ソラ】オリンポスコロシアムの隠し部屋で宝箱(1個目)を開ける
パワーオブヒーロー	15〜24	×2.0	×1.0	×3.0	遅い	物理	小さい	【ソラ】オリンポスコロシアムを訪れる
ライオンハート	20〜38	×2.5	×2.5	×3.0	とても遅い	炎	小さい	【ソラ】トラヴァースタウンの隠し部屋で宝箱(1個目)を開ける
ラストリゾート	15〜24	×2.0	×2.0	×1.0	速い	物理	ふつう	【ソラ】ワンダーランドを訪れる
ラヴィアンローズ	20〜38	×3.5	×1.0	×2.0	速い	物理	大きい	【ソラ】ホロウバスティオンを訪れる
約束のお守り	25〜43	×2.5	×4.0	×3.5	ふつう	物理	ふつう	【ソラ】デスティニーアイランドの2番目のイベントルームで、ダークサイドを倒したあとのイベントを見る
過ぎ去りし思い出	25〜43	×3.5	×3.5	×1.0	遅い	無	小さい	【ソラ】12階出口ホールで、ラクシーヌを倒したあとのイベントを見る
ダイヤモンドダスト	25〜43	×3.0	×3.0	×3.0	とても速い	氷	とても小さい	【ソラ】13階出口ホールでマールーシャを倒す
片翼の天使	25〜43	×1.5	×1.5	×6.0	速い	炎	大きい	【ソラ】13階出口ホールでマールーシャを倒す
アルテマウェポン	30〜57	×4.0	×4.0	×4.0	ふつう	物理	ふつう	【ソラ】特定の条件を満たす(※1)
ソウルイーター(※2)	—	×1.0 [×1.5]	×1.0 [×1.5]	×1.5	ふつう [速い]	物理	小さい (※3)	【リク】なし(すべてのワールドで自動的にデッキに組みこまれる)

※1……①リク編をクリアする、②ソラ編でマールーシャ(1回目)を倒す、の両方を満たした状態で、忘却の城の宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける
※2……リクがDモードのときは、[ ]内の値や性能になる　※3……リクがDモードのときは「とても小さい」になる

マジックカード(魔法カード) | Standard Magic Card

名前	CP	使用時の効果	解禁条件
ファイア	15〜24	ソラが『ファイア』を使う	【ソラ】1階出口ホールでアクセルを倒す
ブリザド	15〜24	ソラが『ブリザド』を使う	【ソラ】なし(最初から出現する)
サンダー	15〜24	ソラが『サンダー』を使う	【ソラ】6階出口ホールでラクシーヌを倒す
ケアル	25〜43	ソラが『ケアル』を使う	【ソラ】なし(最初から出現する)
グラビデ	20〜38	ソラが『グラビデ』を使う	【ソラ】アグラバーの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける
ストップ	20〜38	ソラが『ストップ』を使う	【ソラ】ワンダーランドの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける
エアロ	20〜38	ソラが『エアロ』を使う	【ソラ】7階出口ホールでリク=レプリカを倒す

マジックカード（召喚カード） | Summon Card

名前	CP	使用時の効果	解禁条件
シンバ	20～38	ソラと入れかわりにシンバが現れ、『プラウドロアLv1』を使う	【ソラ】トラヴァースタウンの1番目のイベントルームでイベントを見る
ダンボ	20～38	ソラと入れかわりにダンボが現れ、『スプラッシュLv1』を使う	【ソラ】モンストロの3番目のイベントルームで、モンストロのゲージを満タンにした状態でシャドウを全滅させる
バンビ	20～38	バンビが現れ、『パラダイスLv1』を使う	【ソラ】100エーカーの森でプーと一緒にゴールにたどり着く
ムーシュー	25～43	ムーシューが現れ、『フレアブレスLv1』を使う	【ソラ】ホロウバスティオンの隠し部屋で宝箱（1個目）を開ける
ジーニー	20～38	ソラと入れかわりにジーニーが現れ、『ショータイムLv1』を使う	【ソラ】アグラバーの3番目のイベントルームで、ジャファーを倒したあとのイベントを見る
ティンク	20～38	ティンカー・ベルが現れ、『ツインクルLv1』を使う	【ソラ】ネバーランドの3番目のイベントルームで、フックを倒したあとのイベントを見る
クラウド	25～43	ソラと入れかわりにクラウドが現れ、『凶斬りLv1』を使う	【ソラ】オリンポスコロシアムの3番目のイベントルームで、ハデスを倒したあとのイベントを見る

アイテムカード | Item Card

名前	CP	使用時の効果	解禁条件
ポーション	30～57	アタックカードを瞬時にリロードする（リロードゲージとリロードカウントは変化しない）	【ソラ】なし（最初から出現する） 【リク】なし（ホロウバスティオンで自動的にデッキに組みこまれる）
ハイポーション	40～76	リロード不能になったカードを含むすべてのアタックカードを瞬時にリロードする（リロードゲージとリロードカウントは変化しない）	【ソラ】オリンポスコロシアムの2番目のイベントルームでクラウドを倒す 【リク】なし（アグラバーと忘却の城で、自動的にデッキに組みこまれる）
メガポーション	45～81	リロード不能になったカードを含むすべてのアタックカードを瞬時にリロードし、リロードカウントを1にもどす	【ソラ】11階出口ホールでリク＝レプリカを倒す
エーテル	20～38	マジックカードを瞬時にリロードする（リロードゲージとリロードカウントは変化しない）	【ソラ】アグラバーの2番目のイベントルームでハートレスを全滅させる
メガエーテル	35～62	リロード不能になったカードを含むすべてのマジックカードを瞬時にリロードし、リロードカウントを1にもどす	【ソラ】10階出口ホールでヴィクセンを倒す
エリクサー	45～81	リロード不能になったカードを含むすべてのアタックカードとマジックカードを瞬時にリロードする（リロードゲージとリロードカウントは変化しない）	【ソラ】100エーカーの森でプーをルーと会話させる
ラストエリクサー	50～95	リロード不能になったカードを含むすべてのアタックカードとマジックカードを瞬時にリロードし、リロードカウントを1にもどす	【ソラ】デスティニーアイランドの隠し部屋で宝箱（1個目）を開ける

フレンドカード | Friend Card

名前	使用時の効果	入手方法
ドナルドダック	ドナルドが現れ、『マジックLv1』を使う	【ソラ】ドナルドと一緒に行動しているとき、敵に何らかの技（一部をのぞく）を当てると、特定の確率で出現する
グーフィー	グーフィーが現れ、『グーフィーアタックLv1』を使う	【ソラ】グーフィーと一緒に行動しているとき、敵に何らかの技（一部をのぞく）を当てると、特定の確率で出現する
アラジン	アラジンが現れ、『ストームリーパーLv1』を使う	【ソラ】アグラバーでアラジンと一緒に行動しているとき、敵に何らかの技（一部をのぞく）を当てると、特定の確率で出現する
ジャック	ジャックが現れ、『サプライズLv1』を使う	【ソラ】ハロウィンタウンでジャックと一緒に行動しているとき、敵に何らかの技（一部をのぞく）を当てると、特定の確率で出現する
アリエル	アリエルが現れ、『スパイラルウェイブLv1』を使う	【ソラ】アトランティカでアリエルと一緒に行動しているとき、敵に何らかの技（一部をのぞく）を当てると、特定の確率で出現する
ピーターパン	ピーター・パンが現れ、『スラストラッシュLv1』を使う	【ソラ】ネバーランドでピーター・パンと一緒に行動しているとき、敵に何らかの技（一部をのぞく）を当てると、特定の確率で出現する
ビースト	ビーストが現れ、『フェロシアスランジLv1』を使う	【ソラ】ホロウバスティオンでビーストと一緒に行動しているとき、敵に何らかの技（一部をのぞく）を当てると、特定の確率で出現する
王様	リクと入れかわりに王様が現れ、『MMミラクルLv1』を使う	【リク】王様と一緒に行動しているとき、敵に何らかの技（一部をのぞく）を当てると、特定の確率で出現する

エネミーカード | Enemy Card

各カードは基本的に、同名の敵を倒したときに、特定の確率で出現する。ただし、「【リク】自動」と記してあるものは例外で、リク編の特定のワールドで自動的にデッキに組みこまれる

名前	CP	使用時の効果	効果が切れる条件	入手できるキャラクター
シャドウ	25	自分が使用またはストックしたカードの数字が「本来の数字＋1」になる（9までしか上がらない）	リロードを2回行なう	【ソラ】 【リク】自動
ソルジャー	20	コンボで攻撃できる回数が1増えて、最大で4回攻撃になる	リロードを3回行なう	【ソラ】

名前	CP	使用時の効果	効果が切れる条件	入手できるキャラクター
ラージボディ	40	正面(ソラが縦に移動中なら、直前に向いていた方向)からの物理属性の技を無効化する。その技がアタックカードを使った基本技だった場合は、無効化しつつ弾き返す	リロードを1回行なう	【ソラ】【リク】自動
レッドノクターン	20	炎属性の技で与えるダメージ量が1.5倍になる	リロードを1回行なう	【ソラ】
ブルーラプソディ	20	氷属性の技で与えるダメージ量が1.5倍になる	リロードを1回行なう	【ソラ】
イエローオペラ	20	雷属性の技で与えるダメージ量が1.5倍になる	リロードを1回行なう	【ソラ】
グリーンレクイエム	20	『ケアル』『ケアルラ』『ケアルガ』で回復するHPの量が1.5倍になる	リロードを1回行なう	【ソラ】
パワーワイルド	40	自分のカードの数字が「10－本来の数字」になる(数字が0のカードは変化しない)	リロードを1回行なう	【ソラ】【リク】自動
バウンシーワイルド	10	プライズを引き寄せられる範囲がバトルフィールド全域になるほか、カードを引き寄せられる範囲がやや広がる	リロードを5回行なう	【ソラ】
エアソルジャー	30	リロードゲージをチャージしながら移動できるようになる(ジャンプ中やドッジロール中はチャージできない)	リロードを3回行なう	【ソラ】
バンディット	30	アタックカードで出せる基本技がコンボフィニッシュのみになる	リロードを1回行なう	【ソラ】
ファットバンディット	40	アタックカードを使った基本技で敵を背後から攻撃したとき、与えるダメージ量が2倍になる	リロードを2回行なう	【ソラ】【リク】自動
バレルスパイダー	30	リロードゲージを満タンにしたとき、瞬時にリロードが完了するようになる	リロードを3回行なう	【ソラ】
サーチゴースト	35	アタックカードを使った基本技で攻撃したとき、敵のHPを吸収し、さらに追加で通常のダメージを与える。ただし、その敵から得られる経験値が約3／4になる	リロードを1回行なう	【ソラ】【リク】自動
シーネオン	20	自分が使用またはストックしたカードの数字がランダムで決まる	リロードを1回行なう	【ソラ】【リク】自動
スクリューダイバー	15	自分が使用またはストックしたカードの数字が「本来の数字－1」になる(数字が0のカードは変化しない)	リロードを1回行なう	【ソラ】
アクアタンク	30	カードリボルバーにエネミーカード以外のカードが1枚もなくなったとき、自動的にリロードされるようになる(リロードゲージとリロードカウントは変化しない)	リロードを1回行なう	【ソラ】
ワイトナイト	15	バトル中、バトルフィールド内にいる全員が通常よりも高くジャンプできるようになる(プライズも通常より高く跳ねるようになる)	リロードを3回行なう	【ソラ】【リク】自動
ガーゴイル	30	自分の姿が敵(一部のボス敵をのぞく)から見えなくなり、狙われなくなる。通信対戦時は、約1秒おきに自分の姿が相手から見えなくなる	リロードを1回行なう	【ソラ】
パイレーツ	30	自分のカードの数字がすべて0になる	リロードを1回行なう	【ソラ】【リク】自動
エアパイレーツ	30	アイテムカードをカードブレイクされなくなる	リロードを3回行なう	【ソラ】
ダークボール	25	通信対戦時に、自分が選択しているカード(リロードカードをのぞく)が相手から見えなくなる。通信対戦時以外では何の効果も得られない	リロードを3回行なう	【ソラ】
ディフェンダー	25	物理属性の技で受けるダメージ量が1／2になる	リロードを1回行なう	【ソラ】【リク】自動
ワイバーン	25	リロードカードでリロードしても、リロードカウントが増えなくなる	リロードを1回行なう	【ソラ】
ウィザード	30	召喚カードの使用とストックができなくなるかわりに、特定の技(おもに魔法技)のダメージ量や効果時間が約1.3倍になる	リロードを1回行なう	【ソラ】

名前	CP	使用時の効果	効果が切れる条件	入手できるキャラクター
ネオシャドウ	25	20／60秒ごとに1ずつ、すべての敵のHPを減らす(1までしか減らない)	リロードを1回行なう	【ソラ】
ホワイトマッシュルーム	25	すべてのフレンド技に、自分のHPが「最大HPの1／4」回復する効果が追加される	リロードを3回行なう	【ソラ】
ブラックファンガス	20	未入手のものも含むいずれかのエネミーカードの効果を発生させる(ブラックファンガスのカード、ダークサイドのカードの効果は発生しない)	発生した効果の条件に準じる	【ソラ】
クリーププラント	35	ケアルのカードをカードブレイクされなくなる	リロードを1回行なう	【ソラ】
トルネードステップ	25	リロードカードでリロードを行なうたびに、リロードカウントが1にもどるようになる	リロードを2回行なう	【ソラ】
ラウドネス	20	魔法カードの使用とストックができなくなるかわりに、特定の技(おもに召喚技)のダメージ量や効果時間が約1.3倍になる	リロードを1回行なう	【ソラ】
ガードアーマー	30	アタックカードを使った基本技の届く範囲がやや広がる	アタックカードを使った基本技(※1)を30回使用する(最後の1回には効果が発揮されない)	【ソラ】【リク】
パラサイトケイジ	60	敵が使用しているエネミーカードの効果を打ち消す。敵がエネミーカードを使用していない場合は、何の効果も得られない	(カードを使った瞬間のみ効果が発揮される)	【ソラ】【リク】
トリックマスター	25	カードブレイクされたとき、自分のカードの数字ぶんだけ敵のカードの数字を減らす(0未満にはならない)	カードブレイクを10回される	【ソラ】【リク】
ダークサイド	99	敵が使用しているエネミーカードと同じ効果を得る。敵がエネミーカードを使用していない場合は、何の効果も得られない	発生した効果の条件に準じる	【ソラ】【リク】
トランプ兵	55	アタックカードを使った基本技の攻撃速度が速くなる	アタックカードを使った基本技を30回使用する	【ソラ】
ハデス	40	自分の残りHPが「最大HPの1／4」未満のとき、アタックカードを使った基本技で与えるダメージ量が2倍になる **【相性の変化】** 炎：半減／氷：気絶	アタックカードを使った基本技(※1)を30回使用する(最後の1回には効果が発揮されない)	【ソラ】【リク】
ジャファー	65	アタックカードをカードブレイクされなくなる	アタックカードを使った基本技を20回使用する(※2)	【ソラ】【リク】
ブギー	40	2秒ごとに「(最大HP－残りHP)÷8」ずつ、自分のHPが回復する。残りHPが少ないときほど回復量は多い	効果が10回発揮される(※3)	【ソラ】【リク】
アースラ	50	すべての技で受けるダメージ量が1／2になる	ダメージを5回受ける	【ソラ】【リク】
フック	35	残りHPが2以上あるときに、残りHPがゼロになるようなダメージを受けても、HPが1残るようになる **【相性の変化】** 雷：半減／炎：気絶	効果が3回発揮される	【ソラ】【リク】
マレフィセントドラゴン	70	リロードゲージをチャージする速度が約2／3になるかわりに、アタックカードを使った基本技で与えるダメージ量が1.5倍になる	アタックカードを使った基本技(※1)を30回使用する(最後の1回には効果が発揮されない)	【ソラ】【リク】
リク	80	ストックカードを使用しても、1枚目にストックしたカードがリロード不能にならなくなる **【相性の変化】** 炎、氷、雷：半減	ストックカードを5回使用する(※4)	【ソラ】
アクセル	75	ダメージを受けて行動不能になっているとき(※5)でもカードが使えるようになる **【相性の変化】** 炎：無効／氷：気絶	ダメージを10回受ける(※5)	【ソラ】
ラクシーヌ	60	操作キャラクターの移動速度が約1.7倍になる **【相性の変化】** 雷：無効／無：弱点	カード(種類は問わない)を15回使用する	【ソラ】
ヴィクセン	60	残りHPがゼロになったとき、自動的にHPが「最大HPの1／4」回復する **【相性の変化】** 氷：無効／炎：気絶	効果が1回発揮される	【ソラ】
マールーシャ	99	カードを2枚以上ストックして技を出すと、追加でもう1回その技が出るようになる **【相性の変化】** 炎、氷、雷、無：半減／物理：弱点	ストックカードを3回使用する(※4)	【ソラ】
レクセウス	99	コンボフィニッシュを当てたときに、2／3の確率で、ノーマル敵は消滅し、デッキを持つ敵は気絶する **【相性の変化】** 物理：半減／氷：無効／無：弱点	アタックカードを使った基本技(※1)を50回使用する(最後の1回には効果が発揮されない)	【ソラ】(※6)【リク】

名前	CP	使用時の効果	効果が切れる条件	入手できるキャラクター
アンセム	60	自分のストックしたカードや、その横に表示されるストック技の名前が相手から見えなくなる 【相性の変化】炎、氷、雷：半減	ストックカードを10回使用する(※4)	【ソラ】(※6)

※1……『地上兜割り』『空中兜割り』をのぞく
※2……ストックして使った場合はカウントされない
※3……自分がストップ状態のあいだは効果の回数だけがカウントされ、HPは回復しない
※4……カードブレイクされた場合はカウントされない
※5……グラビデ、気絶などの効果を持つ技を受けた場合をのぞく
※6……入手するには、①リク編をクリアする、②ソラ編でマールーシャ(1回目)を倒す、の両方を満たした状態で、忘却の城(13階)の宝物部屋で宝箱を開ける必要がある

ギミックカード | Gimmick Card

バトルの相手	使用時の効果	カードが出現する条件	出現確率
ガードアーマー	約5秒間、ガードアーマーのパーツをバラバラにして動けなくする	【共通】敵のカードをカードブレイクする	30%
トリックマスター	テーブルが出現する	【共通】敵のカードをカードブレイクし、ひるんだ状態のときに、何らかの技を当てる	30%
ジャファー	つぎにジャファーが使用した技の動作が終わるまでのあいだ、すべての足場が上段まで上がる	【ソラ】ジャファー本体に氷属性の技を当てる	100%
		【リク】敵のカードをカードブレイクする	20%
ブギー	約9秒間(カード使用時に、柵が1段階下がっていた場合は約12秒間、2段階下がっていた場合は約15秒間)、柵が下がり切った状態になる	【共通】敵が振ったサイコロを壊す	50%
パラサイトケイジ	約10秒間、すべての足場が沈むとともに、酸の床でダメージを受けなくなる	【共通】敵に炎属性の技またはコンボフィニッシュを当て、ぐったりした状態のときに、何らかの技を当てる	75%
		【リク】敵のカードをカードブレイクする	20%
アースラ	約5秒間、アースラの位置が下がる	【共通】敵の触手を倒す	20%
マレフィセントドラゴン	足場が3段分出現する	【共通】敵の『ファイガブレス』で出現した炎を消す	50%
ダークサイド	約10秒間、浮遊床が出現する	【共通】敵の『ダークパンチ』で出現したシャドウを、『ダークパンチ』が終了するまでに全滅させる	100%

マップカード (ルームを作成するカード) | Map Card

分類	名前	作成されるルームの特徴	入手方法
赤のマップカード	静じゃくなる闇	敵シンボルが同時に1体しか現れない	【ソラ】トラヴァースタウン、アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、トワイライトタウン、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる 【リク】いずれかのワールドで敵を全滅させる
	ひしめく闇	敵シンボルが同時に3体現れる。敵を全滅させたときにエネミーカードが出現する確率が2.5倍になる	【ソラ】トラヴァースタウン、アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、トワイライトタウン、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる 【リク】いずれかのワールドで敵を全滅させる
	ちからなき闇	敵が使用するカードの数字が「本来の数字－2」になる(1までしか下がらない)	【ソラ】トラヴァースタウン、アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、トワイライトタウン、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる 【リク】いずれかのワールドで敵を全滅させる
	おおいなる闇	敵が使用するカードの数字が「本来の数字+2」になる(9までしか上がらない)。敵を全滅させたときにエネミーカードが出現する確率が2.5倍になる	【ソラ】アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、デスティニーアイランド、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる 【リク】いずれかのワールドで敵を全滅させる
	眠りの闇	敵シンボルが移動しない。ただし、作られるルームはせまくなる	【ソラ】トラヴァースタウン、アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、トワイライトタウン、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる 【リク】いずれかのワールドで敵を全滅させる
	せまりくる闇	敵シンボルが操作キャラクターをすばやく追ってくる。敵を全滅させたときにエネミーカードが出現する確率が2.5倍になる	【ソラ】アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、デスティニーアイランド、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる 【リク】いずれかのワールドで敵を全滅させる
	プレミアルーム	プレミアプライズの出現確率が、通常(0.1%)から10%に上がる	【ソラ】アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、デスティニーアイランドのいずれかで敵を全滅させる
	ホワイトルーム	ホワイトマッシュルームが出現する	【ソラ】アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、デスティニーアイランドのいずれかで敵を全滅させる
	ブラックルーム	ブラックファンガスが出現する	【ソラ】アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、デスティニーアイランドのいずれかで敵を全滅させる

分類	名前	作成されるルームの特徴	入手方法
緑のマップカード	武力へのめざめ	自分のアタックカードの数字が「本来の数字+2」になる(9までしか上がらない)	[ソラ] アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、トワイライトタウンのいずれかで敵を全滅させる
	魔力へのめざめ	自分のマジックカードの数字が「本来の数字+2」になる(9までしか上がらない)	[ソラ] アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、トワイライトタウンのいずれかで敵を全滅させる
	錬金へのめざめ	自分のアイテムカードの数字が「本来の数字+2」になる(9までしか上がらない)	[ソラ] アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、トワイライトタウンのいずれかで敵を全滅させる
	めぐりあいの地	バトル開始時に、フレンドカードが1枚出現する(ソラと一緒に行動している仲間がひとりもいない状況では、カードは出現しない)	[ソラ] トラヴァースタウン、アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、トワイライトタウンのいずれかで敵を全滅させる
	ていたいの間	敵シンボルの移動速度が非常に遅くなり、ルームの形が細長い一本道になる	[ソラ] アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、トワイライトタウンのいずれかで敵を全滅させる [リク] いずれかのワールドで敵を全滅させる
	ダメージアップルーム	敵シンボルを武器でたたいてエンカウントしたとき、バトル開始と同時に敵へ与えるダメージ量が、通常の8倍になる	[ソラ] アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、トワイライトタウンのいずれかで敵を全滅させる [リク] いずれかのワールドで敵を全滅させる
	スタンプラスルーム	敵シンボルを武器でたたいてエンカウントしたとき、あとから現れる敵にもダメージや気絶の効果がおよぶ。ルームの構造は、高低差が大きくて足場がせまいものになる	[ソラ] アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、トワイライトタウンのいずれかで敵を全滅させる [リク] いずれかのワールドで敵を全滅させる
青のマップカード	やすらぎの宝	宝物部屋のひとつ。宝箱が1個置かれているだけで、敵シンボルはいっさい出現しない	[ソラ] アグラバー、オリンポスコロシアム、ワンダーランド、モンストロ、ハロウィンタウン、トワイライトタウン、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる。または、トラヴァースタウンと100エーカーの森以外のいずれかのワールドでブラックファンガスを全滅させる
	守られし宝	宝物部屋のひとつ。ラージボディとダークボールの敵シンボルに守られるように宝箱が置かれている	[ソラ] アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、デスティニーアイランド、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる
	いつわりの宝	宝物部屋のひとつ。通常の宝箱に加えて、敵シンボルが入った宝箱が2個置かれている	[ソラ] アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、デスティニーアイランド、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる
	一時の休息	セーブポイントがある。敵シンボルはいっさい出現しない	[ソラ] トラヴァースタウンと100エーカーの森以外のいずれかのワールドで敵を全滅させる [リク] ホロウバスティオン以外のいずれかのワールドで敵を全滅させる
	交じり合う世界	ソラ編、リク編それぞれで作成可能なルームのなかからランダムで選ばれたひとつと同じ構造になる	[ソラ] トワイライトタウン、デスティニーアイランド、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる [リク] いずれかのワールドで敵を全滅させる
	モーグリルーム	モーグリがいる。敵シンボルは出現せず、モーグリに話しかけるとモーグリショップを利用できる	[ソラ] トラヴァースタウンと100エーカーの森以外のいずれかのワールドで敵を全滅させる

マップカード(キーカード) | Map Card

名前	用途	入手方法
はじまりのキーカード	1番目のイベントルームに入るために必要	[ソラ] いずれかのワールドを訪れる(100エーカーの森では入手できない) [リク] いずれかのワールドを訪れる
みちびきのキーカード	2番目のイベントルームに入るために必要	[ソラ] 1番目のイベントルームをクリアする(100エーカーの森、トワイライトタウン、忘却の城(13階)では入手できない) [リク] 1番目のイベントルームをクリアする(ホロウバスティオンとトワイライトタウンでのみ入手できる)
真実へのキーカード	3番目のイベントルームに入るために必要	[ソラ] 2番目のイベントルームをクリアする(100エーカーの森、トワイライトタウン、デスティニーアイランド、忘却の城(13階)では入手できない) [リク] 2番目のイベントルームをクリアする(ホロウバスティオンでのみ入手できる)
未知なる宝のキーカード	隠し部屋に入るために必要	[ソラ] 未知なる宝のキーカードを持っておらず、なおかつまだ開けていない隠し部屋の宝箱があるときに、アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、トワイライトタウン、デスティニーアイランド、忘却の城(13階)のいずれかで敵を全滅させる

ワールドカード | World Card

名前	使用可能な階		入手方法
	ソラ編	リク編	
トラヴァースタウン	1階	地下11階～地下8階	【ソラ】1階入口ホールのイベントを見る 【リク】地下12階出口ホールでアンセムを倒したあとのイベントを見る
ワンダーランド	2階～6階	地下7階～地下4階	【ソラ】1階出口ホールでアクセルを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下7階入口ホールのイベントを見る
オリンポスコロシアム	2階～6階	地下7階～地下4階	【ソラ】1階出口ホールでアクセルを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下7階入口ホールのイベントを見る
アグラバー	2階～6階	地下11階～地下8階	【ソラ】1階出口ホールでアクセルを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下12階出口ホールでアンセムを倒したあとのイベントを見る
ハロウィンタウン	2階～6階	地下7階～地下4階	【ソラ】1階出口ホールでアクセルを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下7階入口ホールのイベントを見る
モンストロ	2階～6階	地下11階～地下8階	【ソラ】1階出口ホールでアクセルを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下12階出口ホールでアンセムを倒したあとのイベントを見る
アトランティカ	7階～10階	地下7階～地下4階	【ソラ】6階出口ホールでラクシーヌを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下7階入口ホールのイベントを見る
ネバーランド	7階～10階	地下11階～地下8階	【ソラ】6階出口ホールでラクシーヌを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下12階出口ホールでアンセムを倒したあとのイベントを見る
ホロウバスティオン	7階～10階	地下12階	【ソラ】6階出口ホールでラクシーヌを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下12階入口ホールのイベントを見る
100エーカーの森	7階～10階	—	【ソラ】6階出口ホールでラクシーヌを倒したあとのイベントを見る
トワイライトタウン	11階	地下2階	【ソラ】10階出口ホールでヴィクセンを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下2階入口ホールのイベントを見る
デスティニーアイランド	12階	地下3階	【ソラ】11階出口ホールでリク=レプリカを倒したあとのイベントを見る 【リク】地下3階入口ホールのイベントを見る
忘却の城	—	地下1階	【リク】地下2階出口ホールのイベントを見る

技リスト

ソラ：アタック技 | Attack Arts

名前	属性	必要カード	修得条件	動作・性能
地上縦振り	アタックカードの種類による	アタックカード×1	最初から修得している	一歩踏みこみつつ、キーブレードを頭上から振り下ろす
地上横振り	アタックカードの種類による	アタックカード×1	最初から修得している	いったんキーブレードを横へ引いたあと、逆方向へ大きく振る
地上突き	アタックカードの種類による	アタックカード×1	最初から修得している	キーブレードを中段にかまえてから、勢いよく前方へ向かって突き出す
地上回転振り	アタックカードの種類による	アタックカード×1	最初から修得している	コンボフィニッシュとしてのみ出せる技。横回転しつつ、キーブレードを振る
上昇振り	アタックカードの種類による	アタックカード×1	最初から修得している	ロックオンした敵の方向へ、飛び上がりながらキーブレードを振る
空中縦振り	アタックカードの種類による	アタックカード×1	最初から修得している	ジャンプ中にのみ出せる技。キーブレードを振り下ろしつつ降下する
空中回転振り	アタックカードの種類による	アタックカード×1	最初から修得している	空中でのコンボフィニッシュとしてのみ出せる技。空中でキーブレードを横に振り、回転しながら着地する
スライドダッシュ	無	同種のアタックカード×3（数字の合計が10～15）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV2以上&「ストック技」を選ぶのが1回目）	スライディングキックを出しながら、1画面分ほど進む。移動中は十字ボタンの上下でわずかに画面の上下方向へ動ける。攻撃位置が低く、空中の相手にはまず当たらない
スタンインパクト	無	同種のアタックカード×3（数字の合計が20～23）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV7以上&「ストック技」を選ぶのが2回目）	小さくジャンプしたあと、キーブレードで地面をたたいてドーム状の衝撃波を発生させる。ダメージは小さいものの、衝撃波に触れたすべての敵を気絶させることが可能
ストライクレイド	無	アタックカード×3（数字の合計が24～26）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV12以上&「ストック技」を選ぶのが3回目）	キーブレードを投げて攻撃。命中した相手は気絶する。キーブレードは回転しつつ1画面分ほど飛んだあと、ソラの手元にもどる（そのあいだ、ソラは行動できない）
ファイナルブレイク	無	別種のアタックカード×3（数値の合計が10～15）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV17以上&「ストック技」を選ぶのが4回目）	敵に向かって大きくジャンプしてキーブレードを振り下ろす、という動作を3回くり返す。ロックオンしていなくても自動的に敵を追尾するため、攻撃がはずれることは少ない

名前	属性	必要カード	修得条件	動作・性能
ソニックレイヴ	無	別種のアタックカード×3（数字の合計が20～23）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV22以上&「ストック技」を選ぶのが5回目）	キーブレードを水平に突き出しながら1画面分ほど突進する攻撃をくり出す。突進中は、Aボタンを押すと、反転して逆方向へ向かうことができる（最大6回まで反転可能）
ザンテツケン	無	アタックカード×3（数字の合計が0か27）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV27以上&「ストック技」を選ぶのが6回目）	キーブレードを斜め下から振り上げて攻撃。リフレクトされなければ、攻撃が敵に当たったかどうかに関係なく、カードブレイクした敵のカードをリロード不能にする
ラストアルカナム	無	アタックカード×3（数字の合計が1～6）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV37以上&「ストック技」を選ぶのが8回目）	連続攻撃をくり出したあと、大きくジャンプしてキーブレードを振り下ろす。ジャンプ中でも使用でき、その場合は前半の連続攻撃が空中での基本技で行なわれる
ラグナロク	無	アタックカード×3（数字の合計が7～9）	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV47以上&「ストック技」を選ぶのが10回目）	浮き上がり、約4秒後にキーブレードから8本のビームを撃つ。浮遊中は十字ボタンで移動できるほか、Aボタンを押せば4秒が経過する前でもビームを撃てる
トリニティリミット	無	アタックカード＋ドナルドダック＋グーフィー	13階入口ホールから忘却の城を訪れる	後方宙返りのあと地面にキーブレードを突き立てて魔法陣を出現させ、大爆発を引き起こす。フィールド内にいるすべての敵に大ダメージを与えることが可能

ソラ：魔法技 | Magic Arts

名前	属性	必要カード	修得条件	動作・性能
ファイア、ファイラ、ファイガ	炎	ファイア×1～3（カードの枚数で技が変化）	1階出口ホールでアクセルを倒し、ファイアのカードを手に入れる	キーブレードを前方に向け、先端から小さな炎の弾を撃つ。『ファイラ』『ファイガ』は、着弾すると小規模の爆発が発生
ファイアレイド	炎	ファイア＋アタックカード×2	モンストロの宝物部屋で宝箱（1個目）を開ける	炎をまとったキーブレードを投げて攻撃。敵に当たると炎属性のダメージを与える。敵を気絶させる効果はないものの、『ストライクレイド』よりも大ダメージを与えやすい
ホーミングファイラ	炎	エアロ＋ファイア＋魔法カード	ネバーランドの宝物部屋で宝箱（2個目）を開ける	キーブレードの先端から、小さな炎の弾を前方へ撃つ。敵をロックオンしているときの追尾能力が『ファイラ』よりもやや高い
ファイガブレイク	炎	ファイア＋ムーシュー＋アタックカード	トワイライトタウンの宝物部屋で宝箱（1個目）を開ける	横回転しつつキーブレードを振り、大きめの爆発を起こす。爆発の下側まで攻撃が届くため、ソラより画面の下方向にいる敵にもダメージを与えられる
メガフレア	炎	ムーシュー＋ファイア×2	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ（ソラがLV52以上&「ストック技」を選ぶのが11回目）	キーブレードの先端から放った炎の弾が、敵に当たると大爆発を引き起こす。画面内に見えているすべての敵を攻撃できる
ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	氷	ブリザド×1～3（カードの枚数で技が変化）	最初から修得している	キーブレードから冷気の弾を放つ。弾は、一定距離飛ぶか敵に当たると結晶化して消滅する。『ブリザラ』『ブリザガ』は、弾が結晶化したときに氷塊が現れ、近くにいる敵を巻きこめる
ブリザドレイド	氷	ブリザド＋アタックカード×2	オリンポスコロシアムの宝物部屋で宝箱（1個目）を開ける	冷気をまとったキーブレードを投げて攻撃。敵に当たると氷属性のダメージを与える。敵を気絶させる効果はないものの、『ストライクレイド』よりも大ダメージを与えやすい
ホーミングブリザラ	氷	エアロ＋ブリザド＋魔法カード	アトランティカの宝物部屋で宝箱（2個目）を開ける	キーブレードから冷気の弾を放つ。ロックオンしている敵を弾が追尾するため、空中にいる相手にも当てやすい。それ以外の性能は『ブリザラ』と同じ
アクアスプラッシュ	氷	ブリザド＋ファイア＋エアロ	モンストロの隠し部屋で宝箱を開ける	浮遊しつつ、約4秒間にわたってキーブレードから水を噴き出す。浮き上がった直後から技が終了する直前までは十字ボタンで移動可能
サンダー、サンダラ、サンダガ	雷	サンダー×1～3（カードの枚数で技が変化）	6階出口ホールでラクシーヌを倒し、サンダーのカードを手に入れる	キーブレードを天にかかげ、前方に雷を落として敵を攻撃。敵をロックオンしていた場合は、カードを使った時点で敵がいた位置へ雷を落とす。『サンダラ』『サンダガ』は、一度に何本もの雷を落とし、広範囲を攻撃できる
サンダーレイド	雷	サンダー＋アタックカード×2	ネバーランドの隠し部屋で宝箱を開ける	キーブレードを投げて攻撃。敵に当たると雷が敵の頭上から落ちて、キーブレードは手元にもどる。敵を気絶させる効果はない
ケアル、ケアルラ、ケアルガ	—	ケアル×1～3（カードの枚数で技が変化）	最初から修得している	キーブレードをかかげ、ソラのHPを回復。『ケアル』よりも『ケアルラ』、『ケアルラ』よりも『ケアルガ』のほうがHPの回復量は多くなる

名前	属性	必要カード	修得条件	動作・性能
ミラクルギフト	—	「召喚カード+魔法カード+ジャック」または「バンビ+ブリザド+アイテムカード」	ハロウィンタウンの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	リロード不能なものも含めた、すべてのアタックカードとマジックカードを瞬時にリロードしたうえでリロードカウントを1にもどす。さらに、敵味方を問わず、画面内にいる全員のHPを50ずつ回復させる
グラビデ、グラビラ、グラビガ	—	グラビデ×1~3(カードの枚数で技が変化)	アグラバーの宝物部屋で宝箱(1個目)を開けて、グラビデのカードを手に入れる	敵を重力球で押しつぶす。『グラビデ』は敵の残りHPの約20%、『グラビラ』は約40%、『グラビガ』は約70%のダメージを与える
グラビデレイド	—	グラビデ+アタックカード×2	ハロウィンタウンの隠し部屋で宝箱を開ける	キーブレードを投げて攻撃。敵に当たるとその場に重力球を発生させる(重力球の大きさは『グラビラ』、ダメージは『グラビガ』と同じ)。敵を気絶させる効果はない
ストップ、ストプラ、ストプガ	—	ストップ×1~3(カードの枚数で技が変化)	ワンダーランドの宝物部屋で宝箱(1個目)を開けて、ストップのカードを手に入れる	一定時間、敵の動きを停止させる。『ストップ』よりも『ストプラ』、『ストプラ』よりも『ストプガ』のほうが、攻撃が当たる範囲が広く、敵を停止させる時間も長い
ストップレイド	—	ストップ+アタックカード×2	ワンダーランドの隠し部屋で宝箱を開ける	キーブレードを投げて攻撃。当たった敵の動きを約8秒間停止させるが、ダメージは与えない。同じ敵に複数回当たった場合、当たるたびに効果時間が約0.1秒延びる。
ショックインパクト	—	シンバ+アタックカード×2	アトランティカの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	キーブレードを横へ振り抜いて衝撃波を発生させ、ソラの前方にいるすべての敵を大きく吹き飛ばす。ダメージは与えられないものの、約2秒間動きを止めることが可能
エアロ、エアロラ、エアロガ	無	エアロ×1~3(カードの枚数で技が変化)	7階出口ホールでリク=レプリカを倒し、エアロのカードを手に入れる	ソラの周囲に真空の刃を発生させて、敵にダメージを与える。『エアロ』よりも『エアロラ』、『エアロラ』よりも『エアロガ』のほうが、攻撃の当たる範囲が広く、複数の敵をまとめて攻撃しやすい
ジャッジメント	無	エアロ+アタックカード×2	デスティニーアイランドの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	キーブレードを投げて攻撃。キーブレードはロックオンしている敵を中心に、何度も「∞」の形を描いて飛ぶ
トルネド	無	エアロ+グラビデ+召喚カード	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ(ソラがLV32以上&「ストック技」を選ぶのが7回目)	竜巻を発生させて敵を巻き上げ、ダメージを与えたうえで気絶させる。竜巻は十字ボタンで移動させることが可能(何も入力しなかった場合はゆっくりと前方へ進む)
リフレクトレイド	無	クラウド+アタックカード×2	ホロウバスティオンの宝物部屋で宝箱(2個目)を開ける	キーブレードを投げて攻撃。キーブレードは画面端で跳ね返り、軌道上のすべての敵にダメージを与える(跳ね返る回数は10回)
クエイク	無	グラビデ+シンバ+魔法カード	アトランティカの隠し部屋で宝箱を開ける	地震を引き起こし、画面内にいるすべての敵にダメージを与える。ただし、地面が揺れた時点で空中にいた敵にはダメージを与えられない
デジョネーター	—	ストップ+グラビデ+エアロ	8階出口ホールでリク=レプリカを倒す	キーブレードを天にかかげ、その時点でソラのもっとも近くにいた敵を50%の確率で消滅させる。消滅した敵からはプライズが出現する
デジョン	—	ストップ+エアロ×2	トワイライトタウンの隠し部屋で宝箱を開ける	キーブレードを天にかかげ、画面内にいるすべての敵を消滅させる。消滅した敵からはプライズが出現しない(エネミーカードやマップカードは出現する)
バインド	—	グラビデ+ストップ+魔法カード	100エーカーの森でプーをイーヨーと会話させる	地上にいるすべての敵を、約11秒間移動できなくする。敵は移動できないだけで、攻撃は通常どおり行なってくる。また、この技を同じ敵に再度当てても、効果時間の延長はできない
コンフュ	—	ジーニー+ティンク+召喚カード	100エーカーの森でプーをピグレットと会話させる	画面内にいるすべての敵を約7秒間混乱させる(効果時間の延長はできない)。混乱している敵は、攻撃してくる確率が大幅に低下する
テラー	—	「召喚カード×2+ジャック」または「シンバ+ムーシュー+アイテムカード」	ハロウィンタウンを訪れる	画面内にいるすべての敵にオバケのようなものが取りつく。効果は約6秒間つづき(効果時間の延長はできない)、そのあいだは敵がソラから逃げまわり、攻撃もしてこない
シンクロ	—	ケアル+グラビデ+エアロ	100エーカーの森でプーをラビットと会話させる	キーブレードから球体を飛ばして、画面内にいるすべての敵の残りHPを「球体が当たった敵の残りHP」と同じにする
テレポ	—	「魔法カード×2+ピーターパン」または「ストップ+エアロ+アイテムカード」	ネバーランドの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	ロックオンしている敵(ロックオンしていなかった場合はもっとも近くにいる敵)の背後にテレポートし、その敵の動きを約4秒間停止させる
ホーリー	無	メガエーテル+ラストエリクサー+アイテムカード	レベルアップ時に「ストック技」を選ぶ(ソラがLV42以上&「ストック技」を選ぶのが9回目)	ロックオンしている敵の足元(ロックオンしていなかった場合はソラの目の前)に光の柱を出現させる。光の柱は同じ敵に3回ほど当たる

ソラ：召喚技 | Summon Arts

名前	属性	必要カード	修得条件	動作・性能
ブラウドロア	無	シンバ×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	トラヴァースタウンの1番目のイベントルームをクリアし、シンバのカードを手に入れる	シンバがソラの向いている方向にいるすべての敵にダメージを与える。Lv2~3は、ダメージを与えた相手を気絶させられる
ショータイム	ジーニーが出した技による	ジーニー×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	アグラバーの3番目のイベントルームをクリアし、ジーニーのカードを手に入れる	ジーニーが『サンダラ』『グラビラ』『ストプラ』のいずれかをランダムでくり出す。攻撃回数は技のLvと同じで、どの技を使うかは、1回の攻撃ごとにランダムで決定される
凶斬り	無	クラウド×1~2(カードの枚数が技のLvになる)	オリンポスコロシアムの3番目のイベントルームをクリアし、クラウドのカードを手に入れる	クラウドが大剣で連続攻撃を行なう。Lv1は2回、Lv2は3回、相手に斬りつける
凶斬り・改	無	クラウド +ストップ +アタックカード	ホロウバスティオンの宝物部屋で宝箱(1個目)を開ける	クラウドがいずれかの敵の背後にテレポートして3回斬りつける(ロックオンしていたかどうかは関係ない)
超究武神覇斬	無	クラウド×3	オリンポスコロシアムの3番目のイベントルームをクリアし、クラウドのカードを手に入れる	クラウドが空中を飛びまわりながら計3回斬りつける。ロックオンに関係なく、つねに敵の位置めがけて攻撃するうえ、攻撃範囲も広いため、敵に命中させやすい
スプラッシュ	氷	ダンボ×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	モンストロの3番目のイベントルームでシャドウの大群を全滅させ、ダンボのカードを手に入れる	ダンボがソラの向いている方向に約2秒間水を噴き出し、当たった敵にダメージを与える。Lvが高いほど、水が遠くまで届く
ツインクル	—	ティンク×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	ネバーランドの3番目のイベントルームをクリアし、ティンクのカードを手に入れる	ティンカー・ベルがソラのHPを少しずつ回復させる(回復中にカードブレイクされると、技が中断して回復も止まる)。Lvが高いほど、最終的な回復量が多い
パラダイス	無	バンビ×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	100エーカーの森でプーと一緒にゴールにたどり着き、バンビのカードを手に入れる	バンビが敵を踏みつけてダメージを与えながら、HPボール(Lv1は小、Lv2~3は大)を5個ばらまく。Lv3のみ、バンビの攻撃に気絶効果がある
パラダイススタンプ	無	バンビ +アタックカード×2	100エーカーの森でプーをティガーと会話させる	バンビが画面内の敵を合計8回踏みつけて、ダメージを与えたうえ混乱させる。混乱している敵は、攻撃してくる確率が大幅に低下する
フレアブレス	炎	ムーシュー×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	ホロウバスティオンの隠し部屋で宝箱を開けて、ムーシューのカードを手に入れる	ソラの頭上にムーシューが出現し、炎の弾を連続して吐く(技のLvで回数が変化)。弾は放物線を描きつつ落下し、約2/3画面分飛ぶと消える。攻撃中もソラが自由に移動することが可能

ソラ：フレンド技 | Friend Arts

名前	属性	必要カード	修得条件	動作・性能
マジック	ドナルドが出した技による	ドナルドダック×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	最初から修得している	ドナルドが『ファイア』『ブリザド』『サンダー』『ケアル』のいずれかをランダムで合計2回くり出す。Lvが高いほど、使用する魔法がパワーアップする
ファイアドナルド	炎	ファイア +ドナルドダック +魔法カード	アグラバーの隠し部屋で宝箱を開ける	ドナルドが4秒間にわたって画面内を走りまわり、ぶつかったすべての敵に炎属性のダメージを与える
グーフィーアタック	無	グーフィー×1~2(カードの枚数が技のLvになる)	最初から修得している	グーフィーがソラの向いている方向へタックルをくり出し、当たった敵を吹き飛ばす。Lv2だと、当たった敵が気絶する
グーフィートルネド	無	グーフィー×3	最初から修得している	グーフィーがソラの周囲を時計まわりに移動しながら、盾を振りまわす。攻撃が当たった敵は大きく吹き飛ばされる
ストームリーパー	無	アラジン×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	アグラバーを訪れた直後のイベントを見る	アラジンが剣で敵に斬りつける。Lvが高いほど、アラジンの出現している時間が長くなる
サプライズ	ジャックが出した技による	ジャック×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	ハロウィンタウンを訪れた直後のイベントを見る	ジャックが『ファイア』『ブリザド』『サンダー』『グラビデ』のいずれかをくり出す。Lvが高いほど、攻撃回数が増え、使用する魔法がパワーアップする
スパイラルウェイブ	無	アリエル×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	アトランティカの2番目のイベントルームをクリアする	ソラの後方からアリエルが出現し、突進攻撃を行ないつつ画面を横切る。Lvが高いほど、画面内を往復する回数が増える
スラストラッシュ	無	ピーターパン×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	ネバーランドの1番目のイベントルームをクリアする	ピーター・パンが画面内を飛びまわりながらナイフで突く。Lvが高いほど、ピーター・パンの飛びまわる時間が長くなる
フェロシアスランジ	無	ビースト×1~3(カードの枚数が技のLvになる)	ホロウバスティオンの2番目のイベントルームをクリアする	ソラの後方からビーストが出現し、体当たりしつつ画面を横切る。Lv3のみ、最初に敵にのしかかって押しつぶしてから体当たりを仕掛ける

リク：アタック技 | Attack Arts

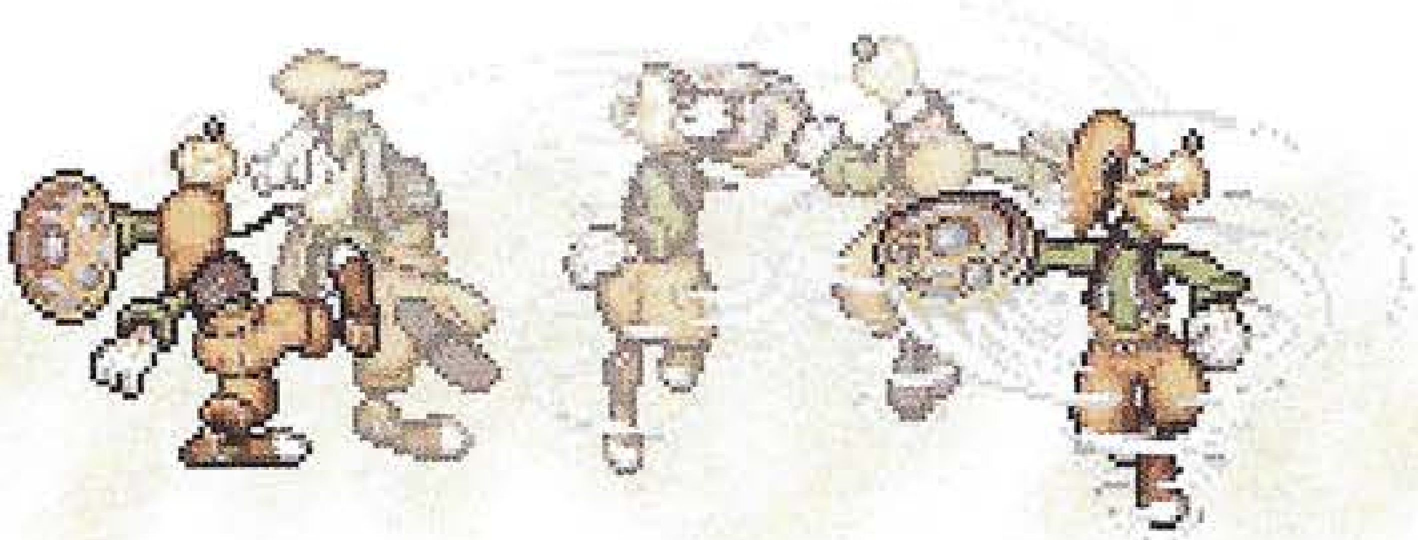
名前	属性	必要カード	修得条件	動作・性能
地上縦振り	物理	ソウルイーター×1	最初から修得している	踏みこみながら、ソウルイーターを縦に振る
地上横振り	物理	ソウルイーター×1	最初から修得している	ソウルイーターを腰にかまえ、居合い抜きのような動作で振り抜く
地上突き	物理	ソウルイーター×1	最初から修得している	上体を斜めにそらしたあと、すべるように前進し、腕を伸ばしてソウルイーターで突く
地上回転振り	物理	ソウルイーター×1	最初から修得している	コンボフィニッシュとしてのみ出せる技。わずかに跳ねて身体を回転させ、ソウルイーターでなぎ払う
上昇振り	物理	ソウルイーター×1	最初から修得している	空中へ跳ねたあと、すべるように移動しながらソウルイーターを振る
空中縦振り	物理	ソウルイーター×1	最初から修得している	ジャンプ中にのみ出せる技。ソウルイーターをかまえたあと、振り下ろしつつ降下する
空中唐竹割り	物理	ソウルイーター×1	最初から修得している	空中でのコンボフィニッシュとしてのみ出せる技。空中へ浮き上がってソウルイーターを振る

リク：フレンド技 | Friend Arts

名前	属性	必要カード	修得条件	動作・性能
MMミラクル	—	王様×1～3（カードの枚数が技のLvになる）	地下12階出口ホールを訪れる	王様がすべての敵を攻撃したうえで気絶させる。さらに、リロード可能なカードを瞬時にリロードし、リクのHPを回復させる。Lvが高いほど、リクのHPの回復量が増える

リク：アタック技（Dモード時） | Attack Arts

名前	属性	必要カード	修得条件	動作・性能
地上縦振り	物理	ソウルイーター×1	地下12階出口ホールでアンセムを倒す	ソウルイーターを上段にかまえ、一歩踏みこみながら振り下ろす
地上突き	物理	ソウルイーター×1	地下12階出口ホールでアンセムを倒す	すばやく踏みこんで、ソウルイーターを横方向へ振りながら突き、敵を気絶させる。コンボの2段目にしか出せない
地上兜割り	物理	ソウルイーター×1	地下12階出口ホールでアンセムを倒す	跳躍してソウルイーターを振り下ろす。コンボフィニッシュとしてのみ出せる技だが、レクセウスのカードの効果は得られない
空中振り払い	物理	ソウルイーター×1	地下12階出口ホールでアンセムを倒す	ジャンプ中にのみ出せる技。ソウルイーターを横に向けてかまえ、回転しながら攻撃。敵に当たった場合は、3回まで連続でこの技を出せる
空中兜割り	物理	ソウルイーター×1	地下12階出口ホールでアンセムを倒す	2段ジャンプ中のみ出せる技。空中でさらに浮き上がり、ソウルイーターを振り下ろす
ダークブレイク	無	ソウルイーター×3（数字の合計が5～15）	地下12階出口ホールでアンセムを倒す	いずれかの敵の頭上へ舞い上がり、急降下攻撃を6回くり返す。ロックオンしていたかどうかに関係なく、敵を追尾する
ダークファイガ	無	ソウルイーター×3（数字の合計が16～25）	地下12階出口ホールでアンセムを倒す	横方向に気弾を撃つ。気弾は、ロックオンしていたかどうかに関係なく、敵を追尾する
ダークオーラ	無	ソウルイーター×3（数字の合計が27）	地下12階出口ホールでアンセムを倒す	突進攻撃を6回くり出したあとソウルイーターを地面に突き立て、光の柱を噴出させる（光の柱のみ、敵を混乱させる効果を持つ）



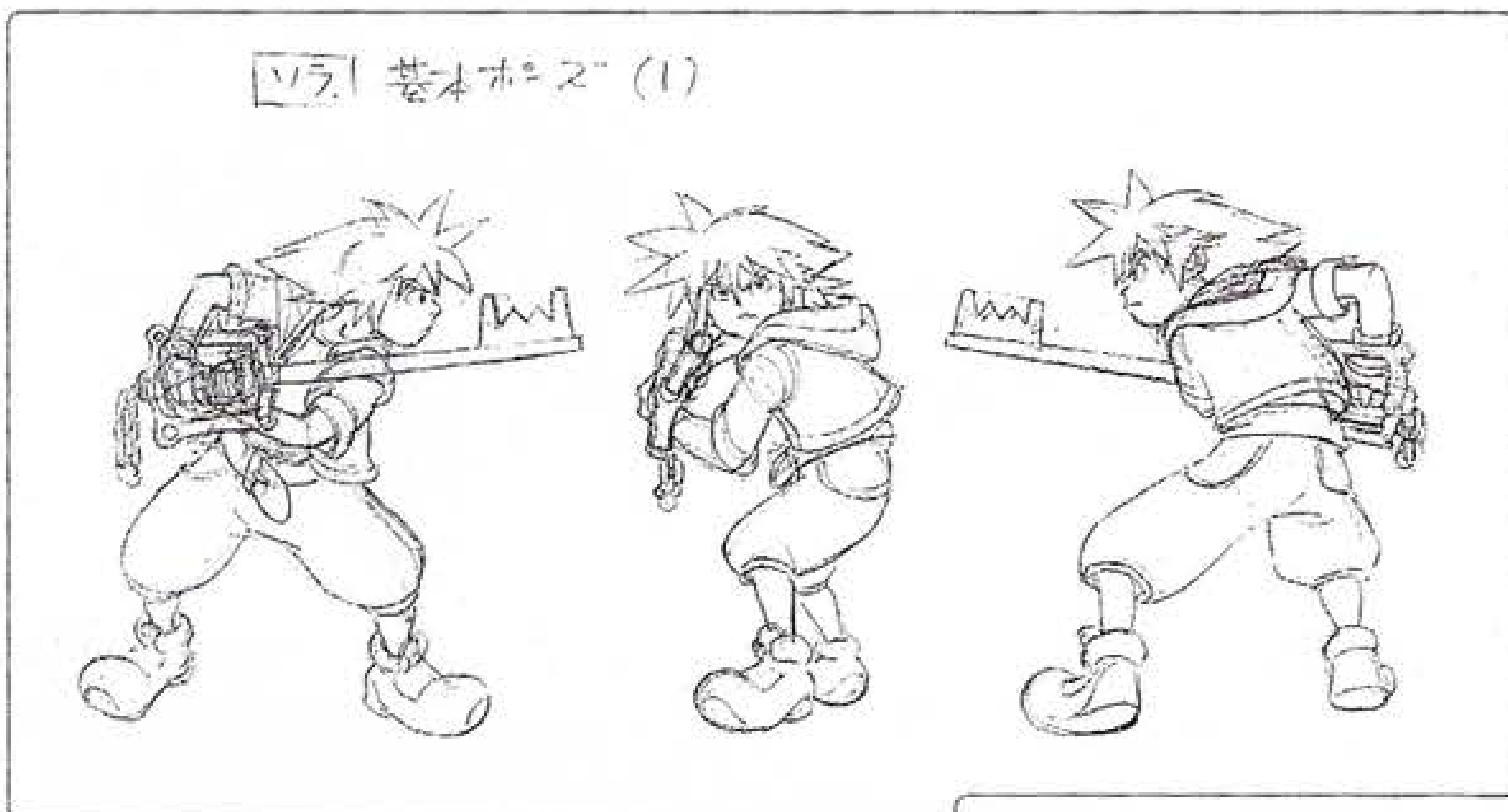
巻末付録① KINGDOM HEARTS -Motion Reference Materials-

キングダム ハーツ －モーション参考原画集－

『キングダム ハーツ』制作当時にディズニーから開発スタッフに提供された、ソラたちのモーション参考画を初公開！　あくまでキャラクターのイメージの参考用として描かれた原画だが、なかには実際のゲーム中に活かされたものもある。表情豊かな絵の数々を、じっくりとご覧いただきたい。

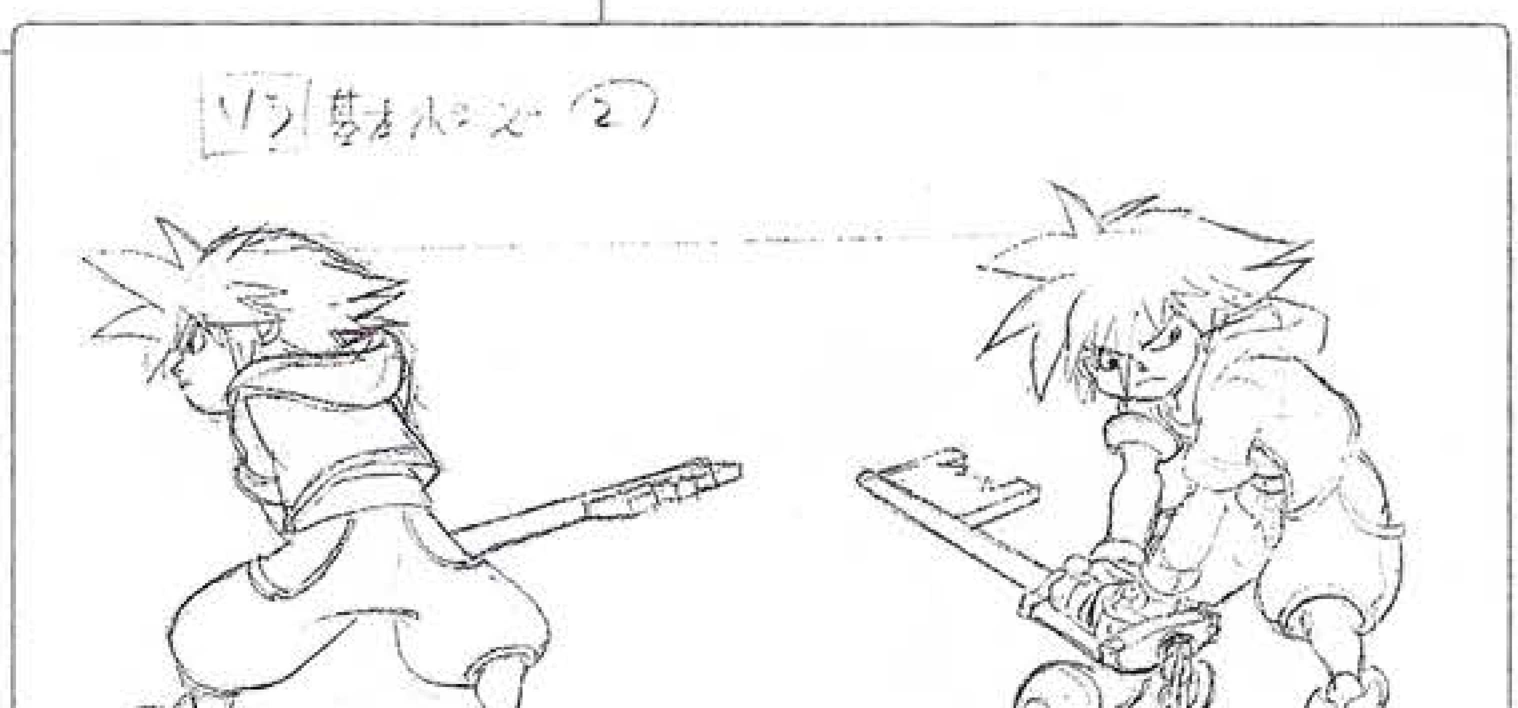
ソラ

まずはソラの参考画を紹介。ゲーム中でもおなじみの、キーブレードをかまえたポーズをはじめ、いろいろなカットが描かれている。

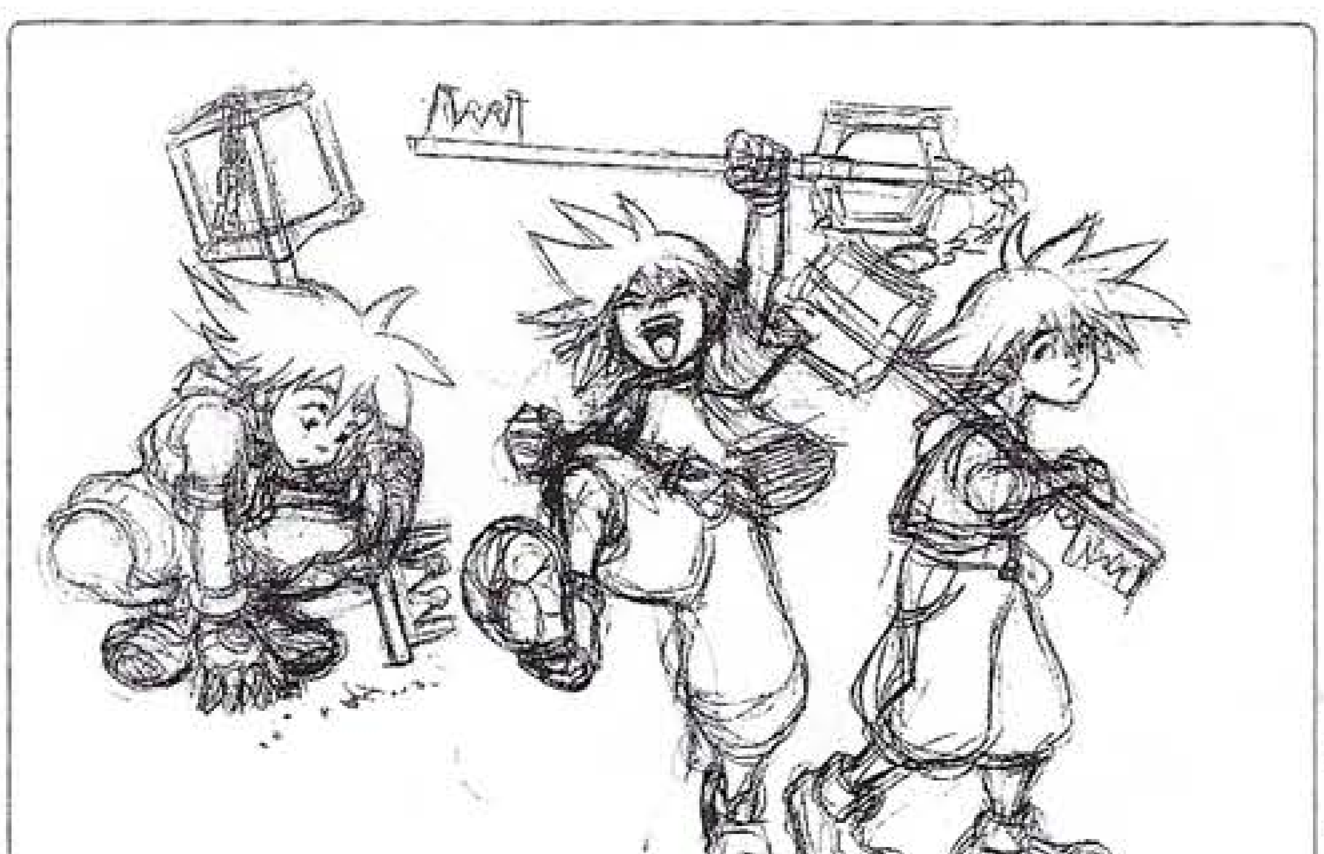


基本ポーズ①

⬆➡キーブレードをかまえたソラのポーズ案。②は、実際にゲーム中で見られるものとほぼ同じだ。

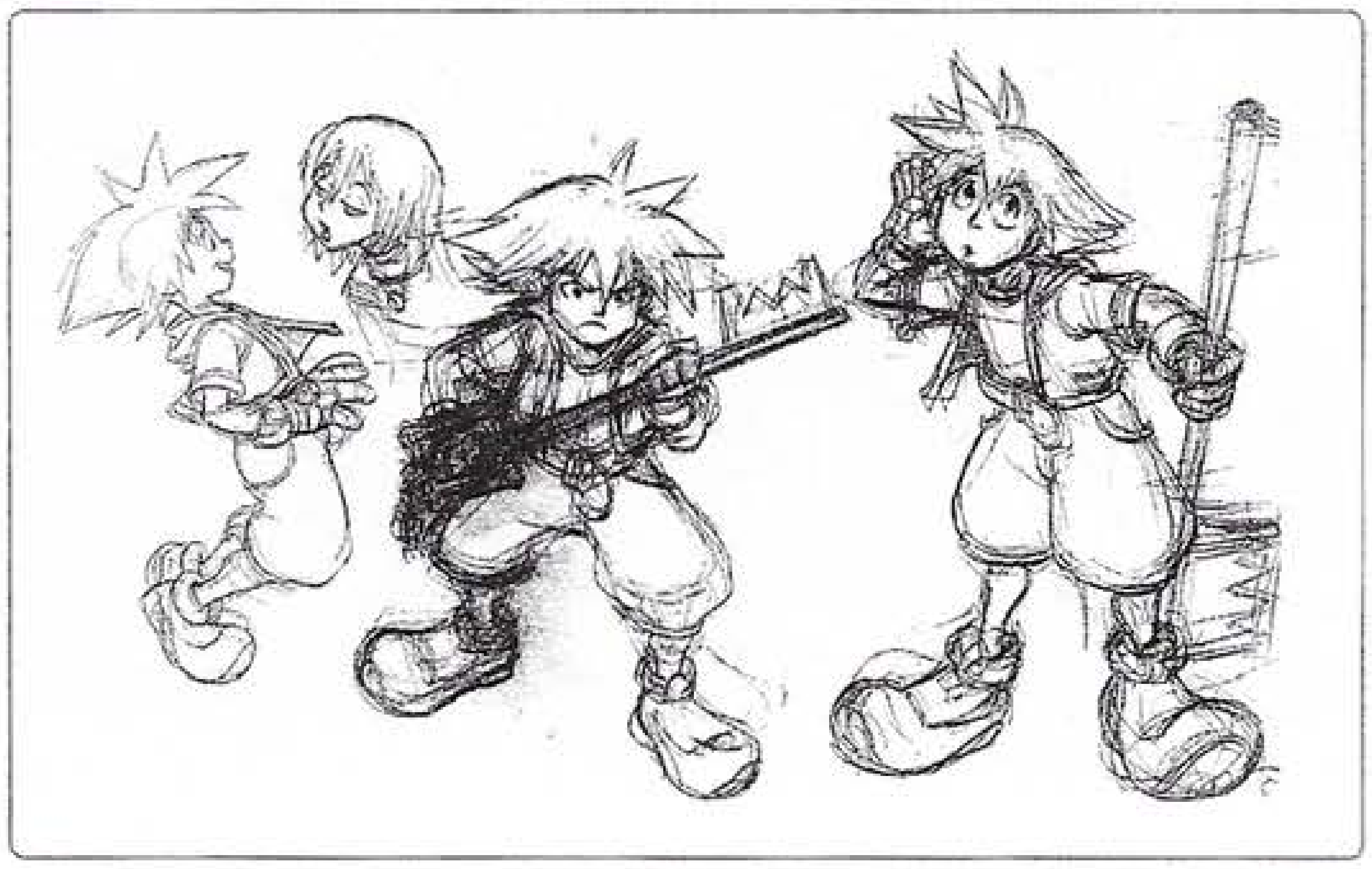


基本ポーズ②



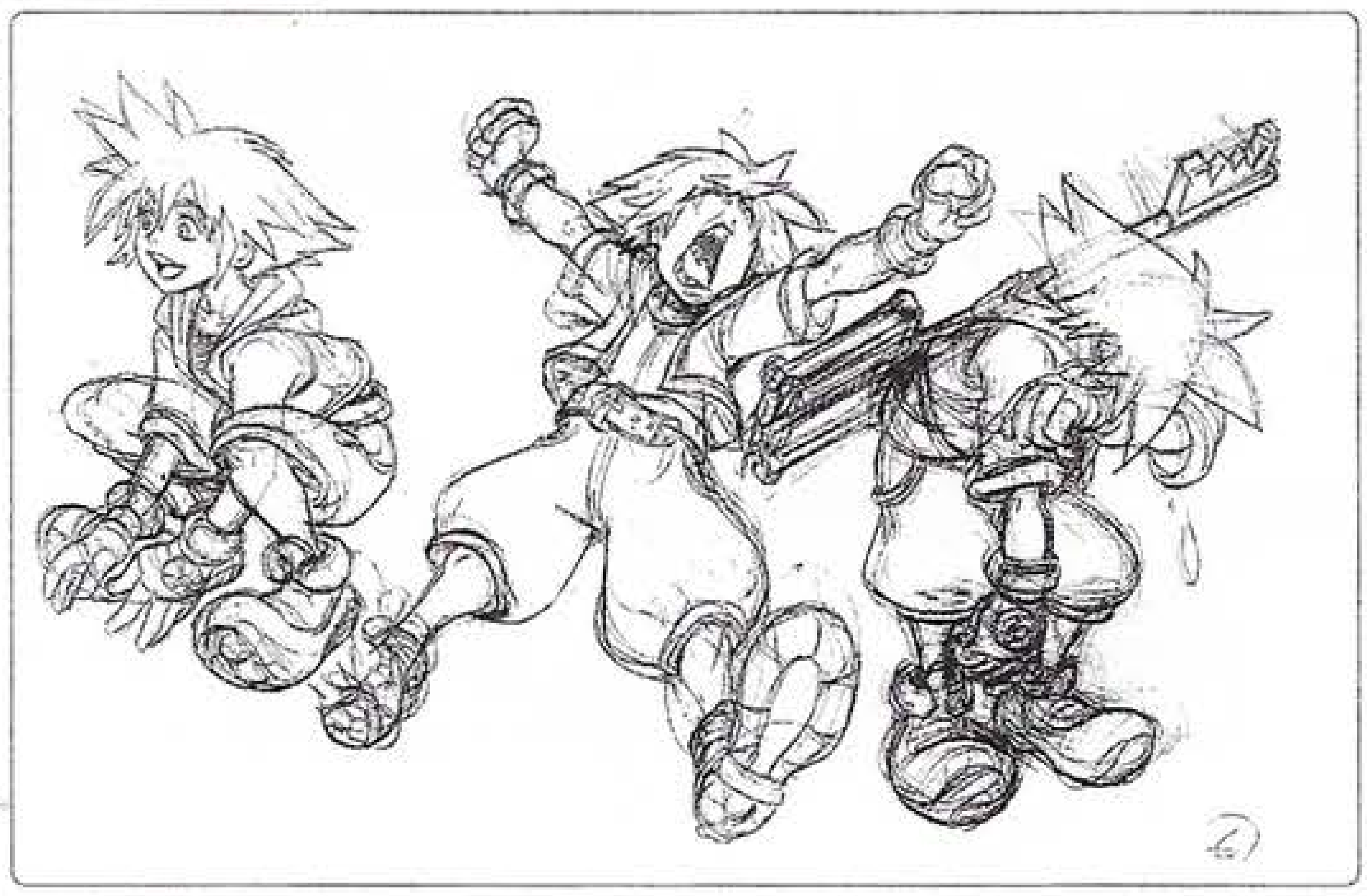
参考画①

⬅参考用のカット3点。中央のソラは、元気がありあまった野生児のようなイメージ。



参考画②

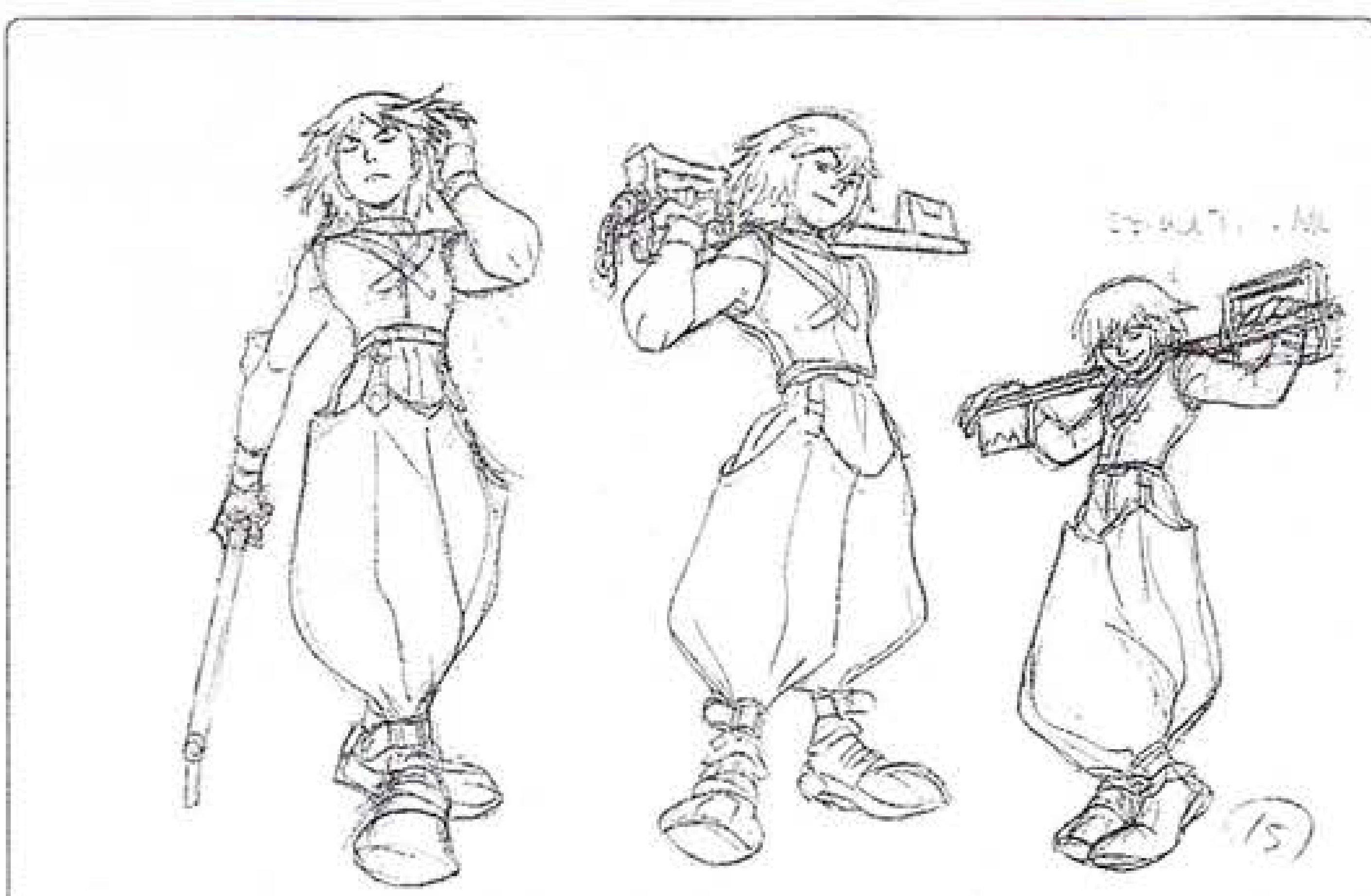
⬆➡ソラのさまざまなしぐさ。ゲームのオープニングを思わせるような、大きなあくびをしているものも。



参考画③

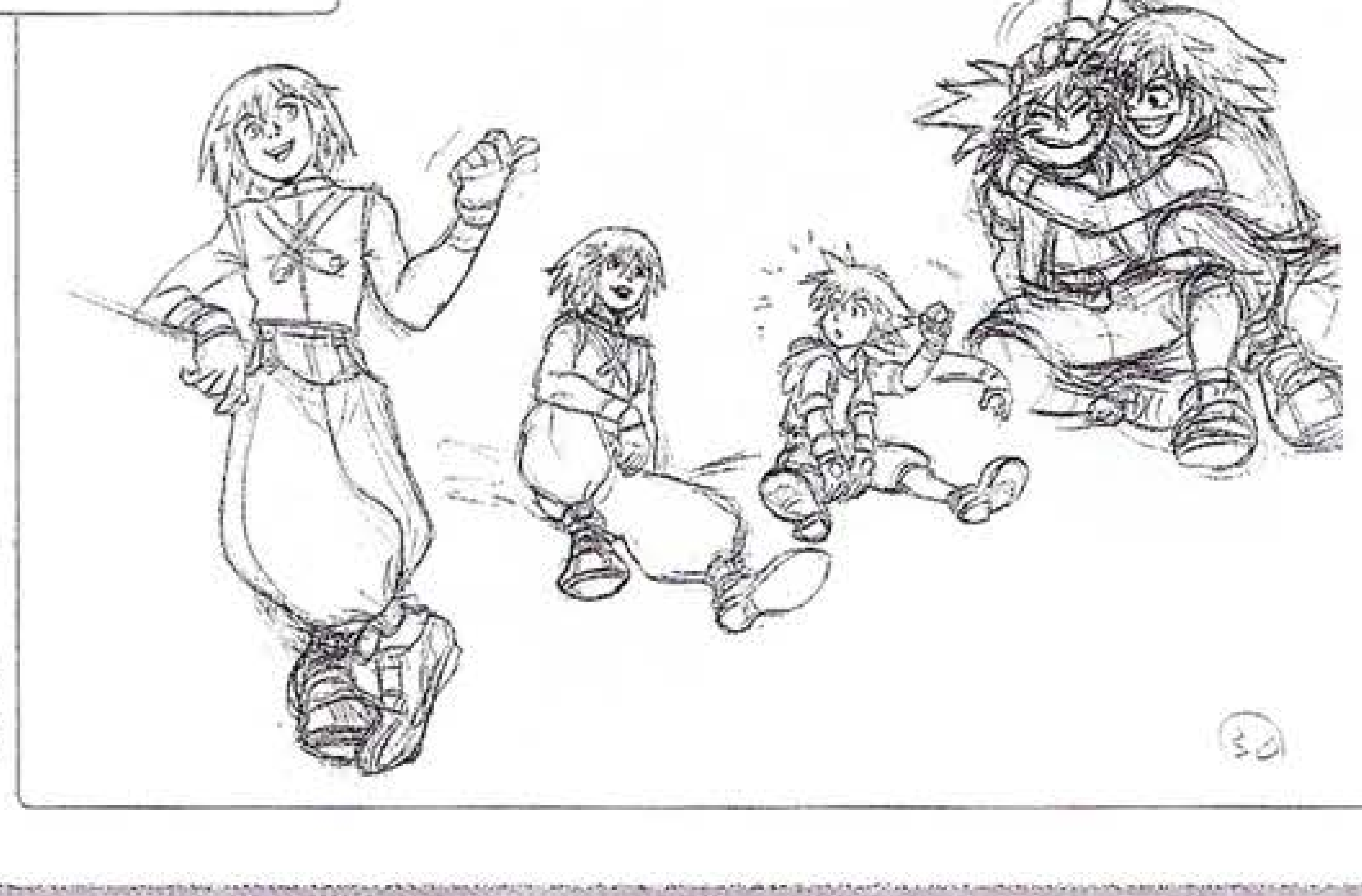
リク

注目したいのは、キーブレードを携えた姿を基本として描かれているところ。ソラのポーズとくらべてみるのもおもしろい。



ポーズ集

⬅リクのポーズ案はどれも余裕を感じさせる。こうしたイメージが、ゲーム中にも活かされたのだろう。

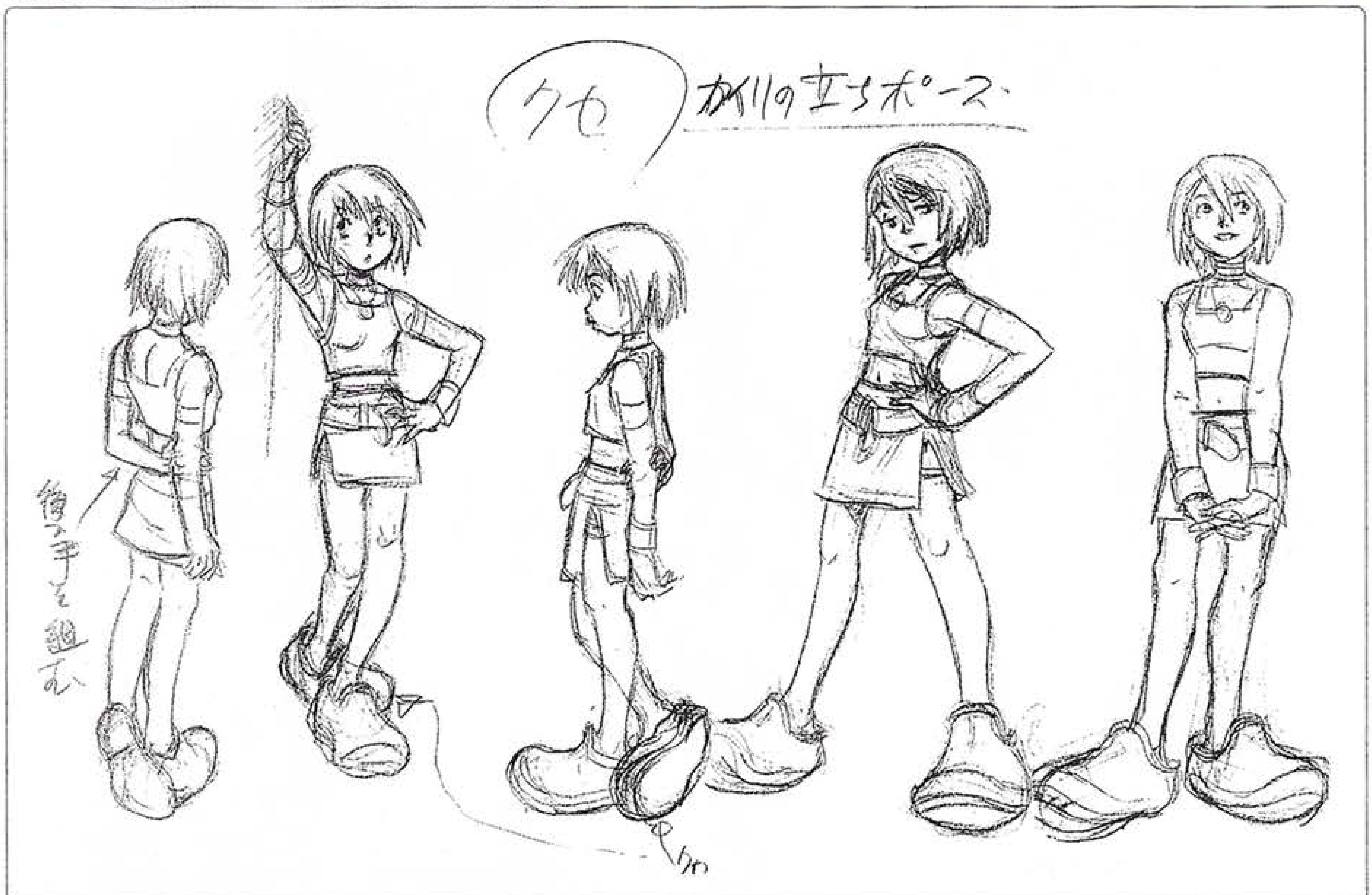


参考画

➡大人びた雰囲気の原画が多いなか、ソラとじゃれ合う無邪気な姿を描いたものもある。

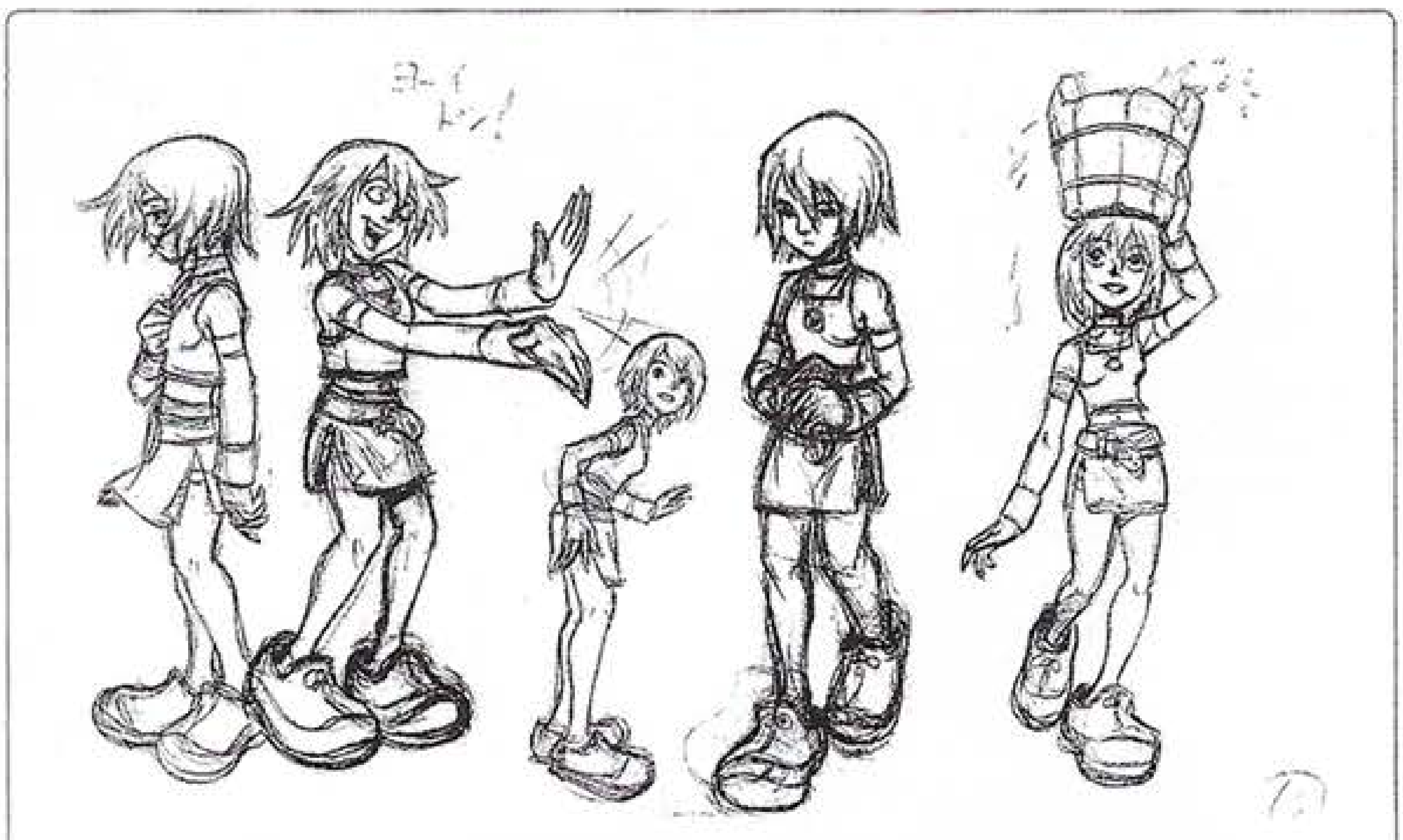
カイリ

ヒロインであるカイリには、非常にたくさんのポーズや参考画が描かれている。多彩な表情がかわいらしい。

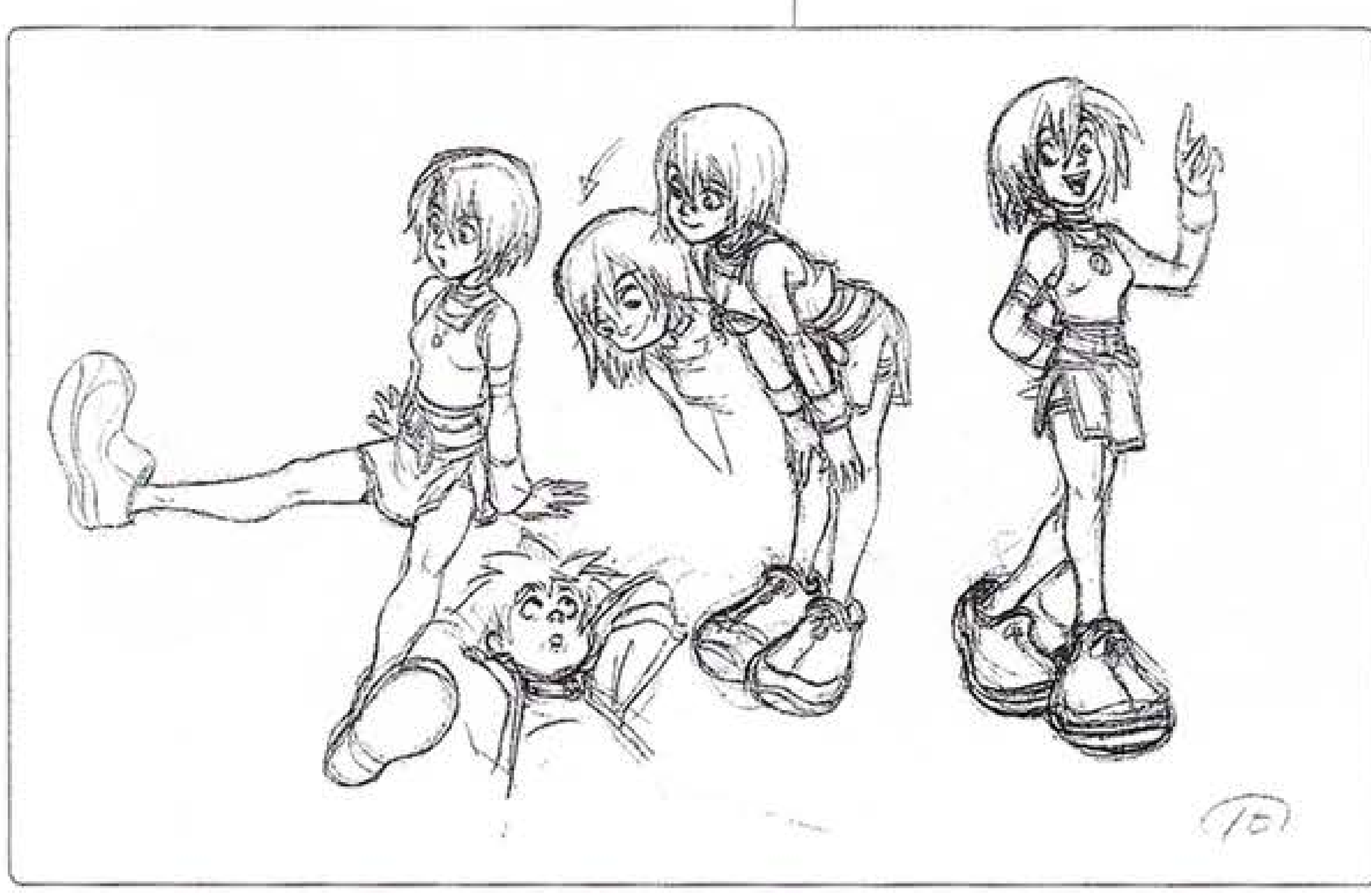


ポーズ集

⬆カイリの立ちポーズ案。足や腕を組むのが彼女のクセとして考え出されたようだ。



参考画①

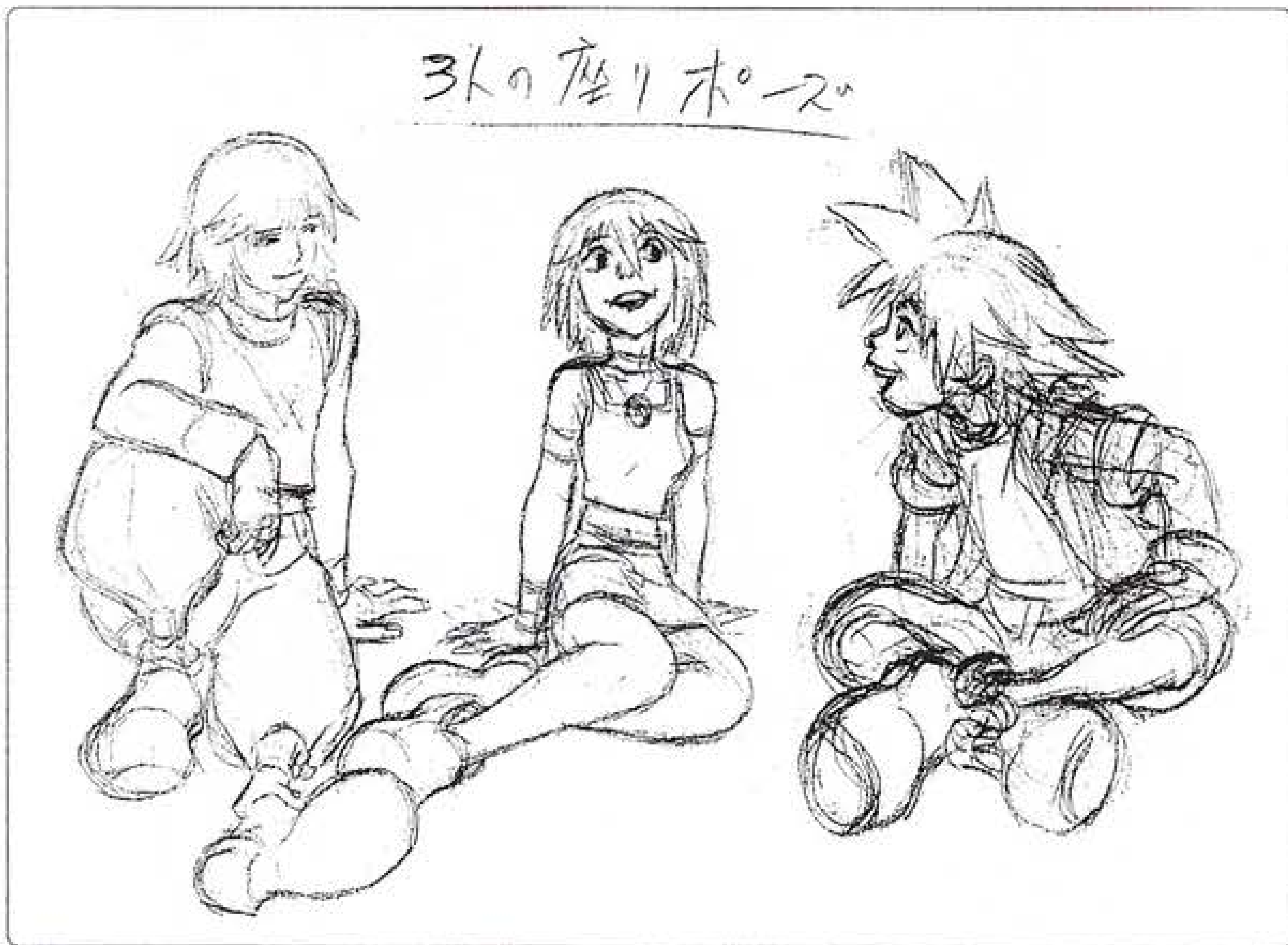


⬅⬆水桶を頭に乗せた様子など、さまざまなカットが描かれている。かけ声をあげているものは、ビーチレースを想定した原画だろうか？

参考画②

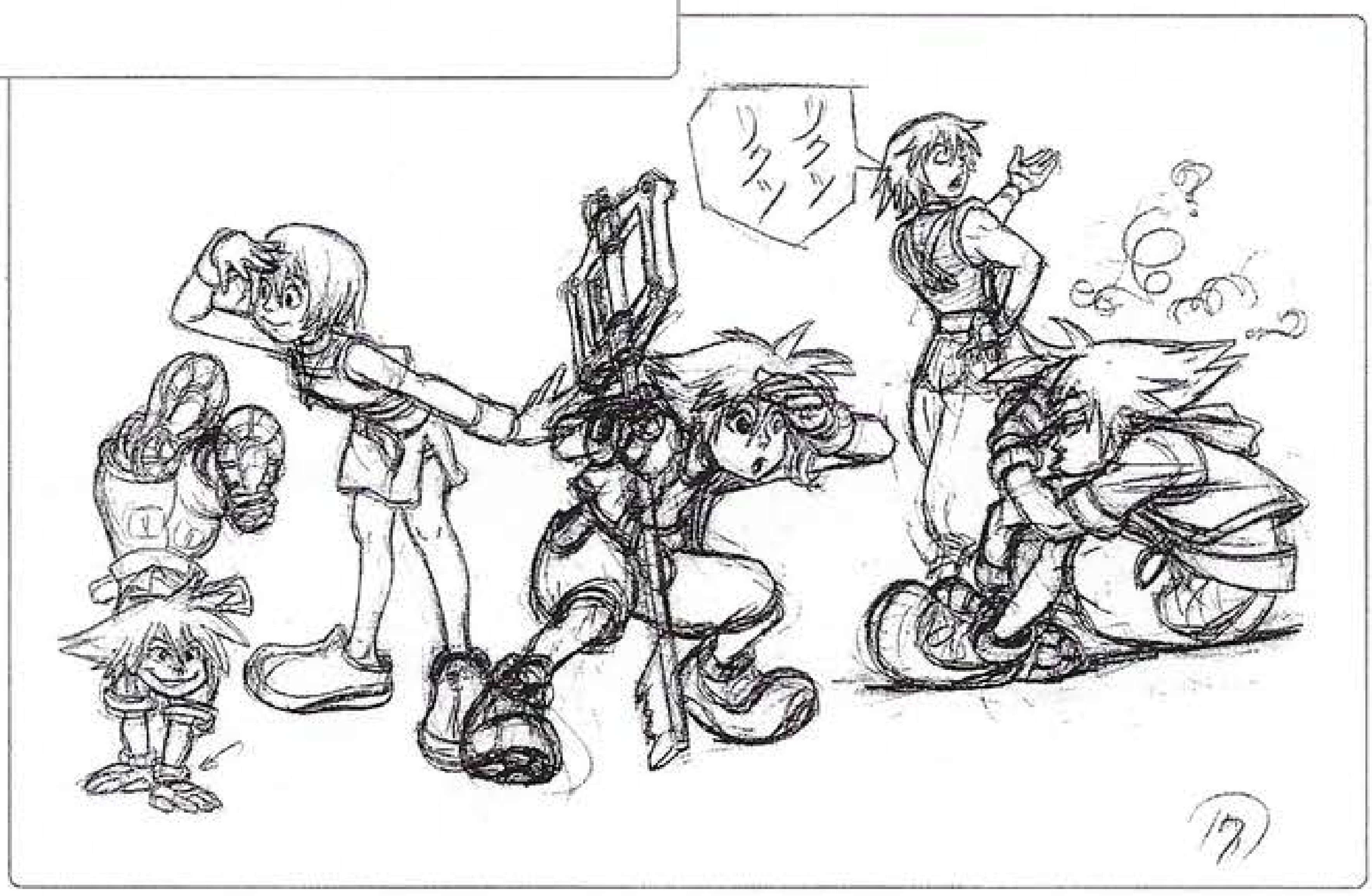
ソラ&リク&カイリ

3人が描かれた参考画。デスティニーアイランドでの彼らの日常を描いたものが多く、全体にほのぼのとした雰囲気が漂う。



3人のすわりポーズ

⬅カイリを中心にすわる3人の姿。こうしたポーズひとつをとっても、それぞれの性格が現れている。



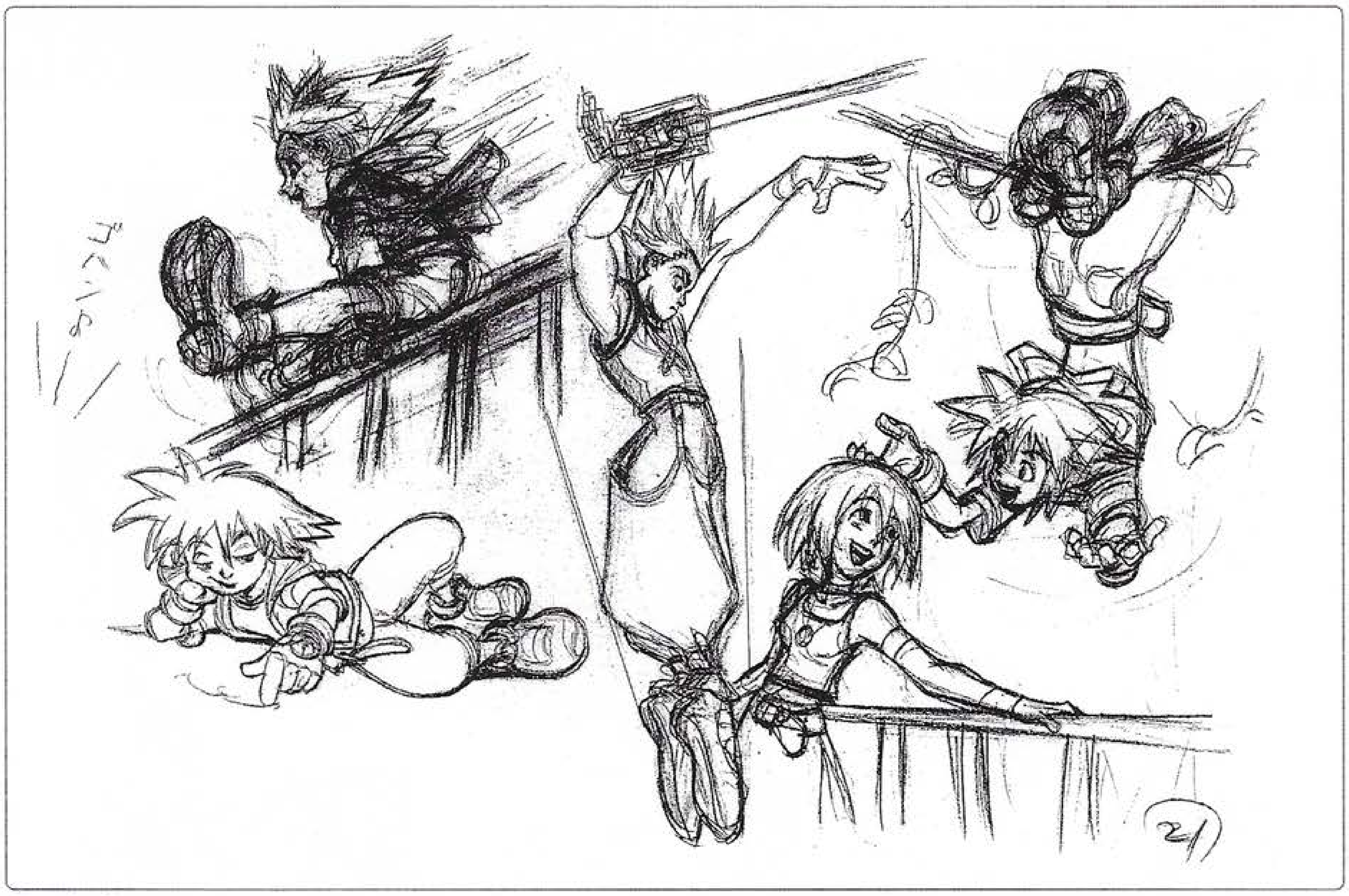
3人①

➡右に描かれているのは、リクにやりこめられたソラ。ふたりの性格のちがいがよくわかる原画だ。

ソラとカイリ①

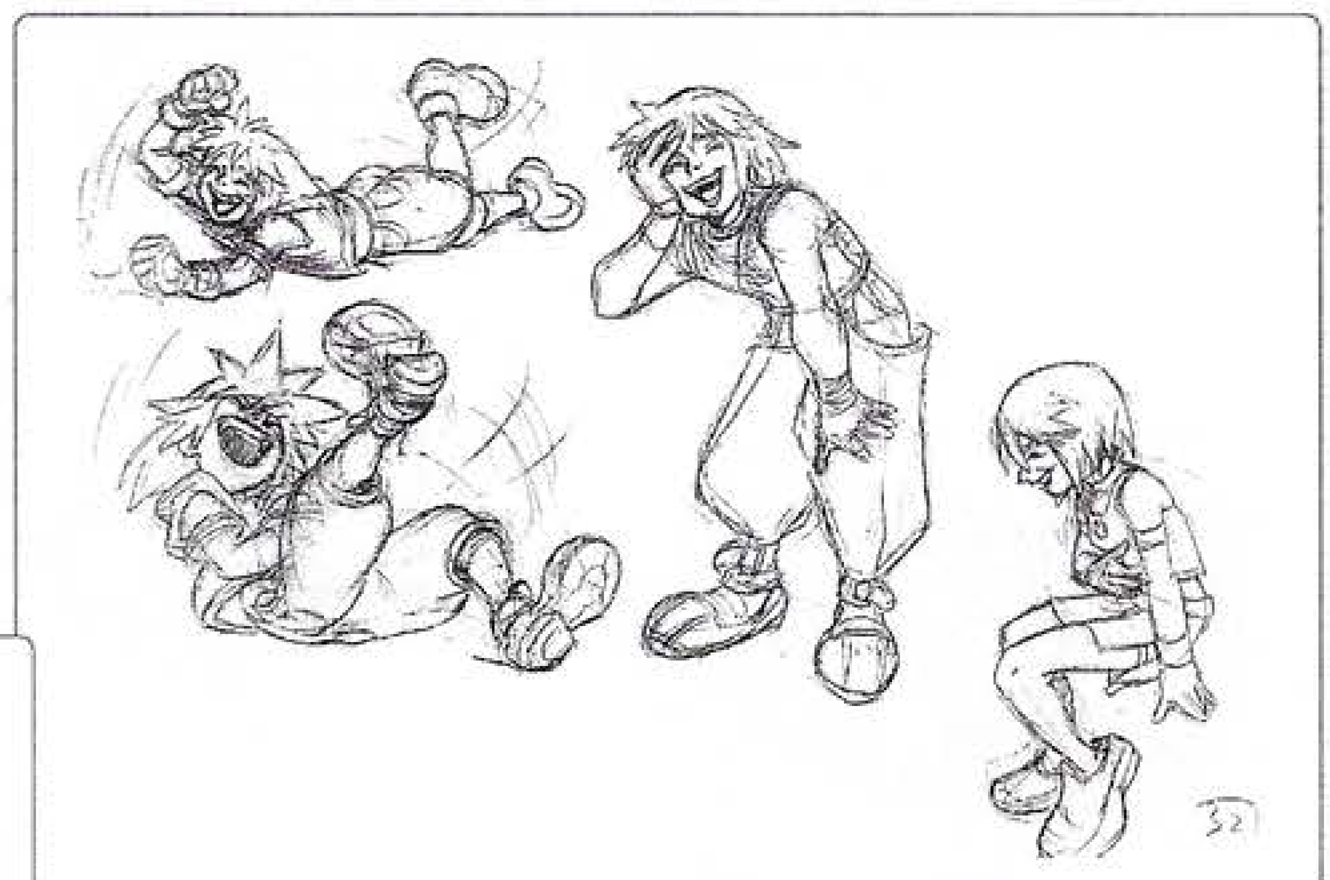
⬇ソラに小言をいうカイリのほか、一番左に描かれた、ソラの大人びた表情が印象的。





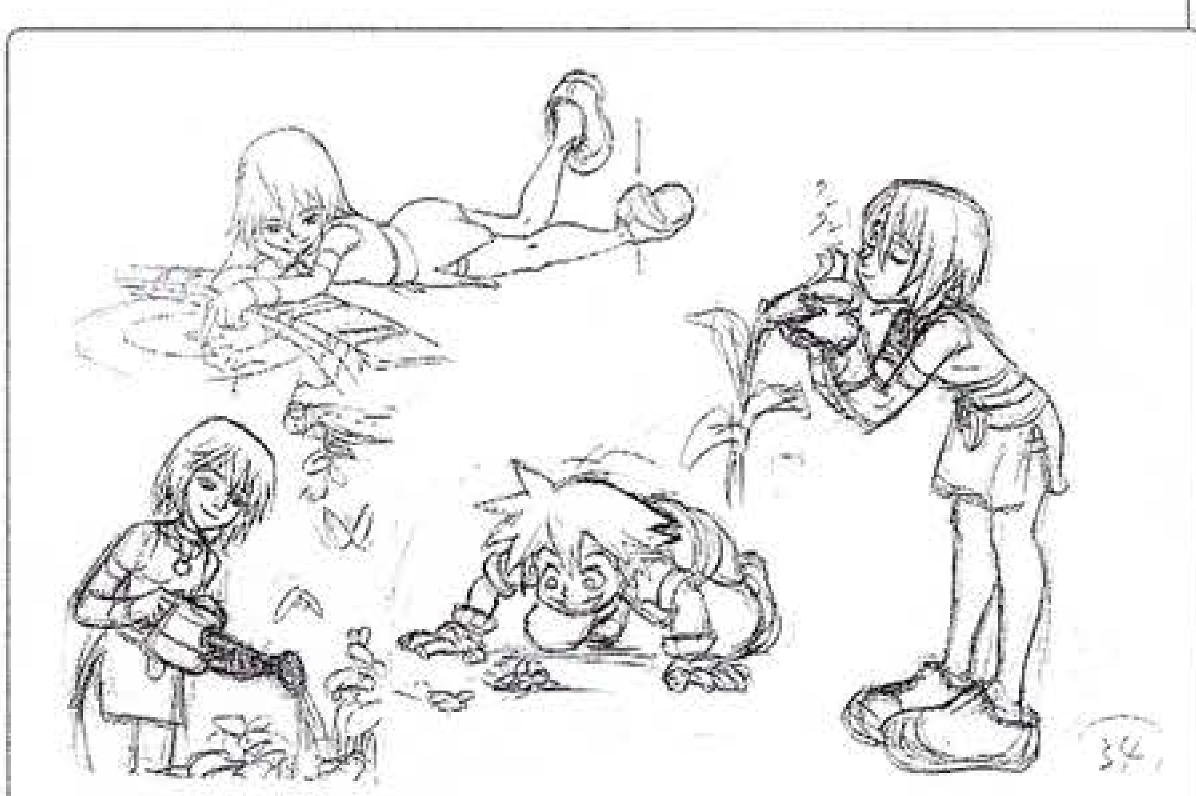
3人②

⬆手すりをすべり降りたり、ツタに足をかけて逆さまになったりと、元気いっぱいなソラが目を引く。



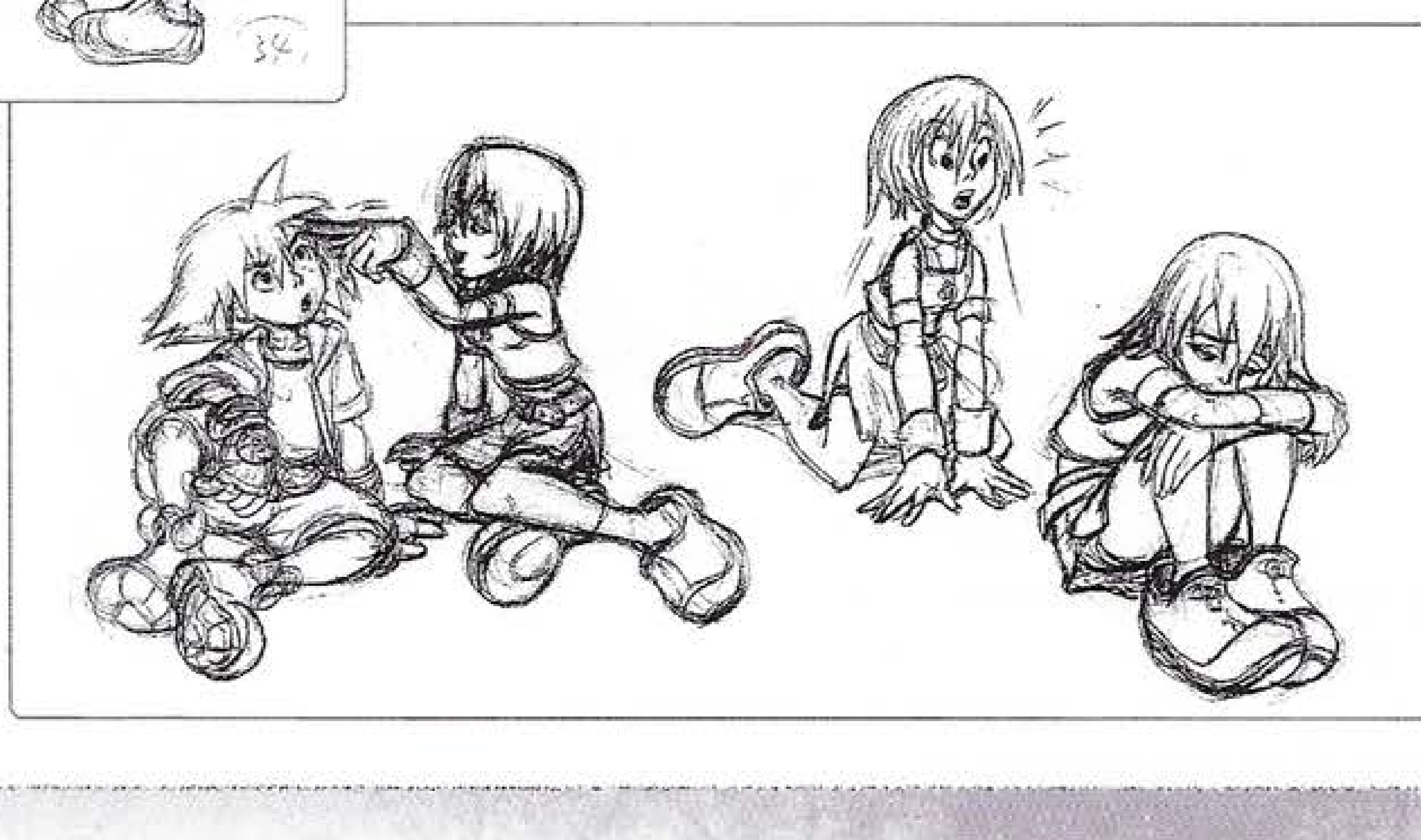
3人の笑いポーズ

➡それぞれの笑い姿の参考画。ゲーム中では見ることができない、屈託なく笑うリクの様子が新鮮だ。



ソラとカイリ②

⬆➡花に水をやったり、じっくり虫を観察したり――ソラとカイリのおだやかな日常の様子がうかがえる。



ソラとカイリ③

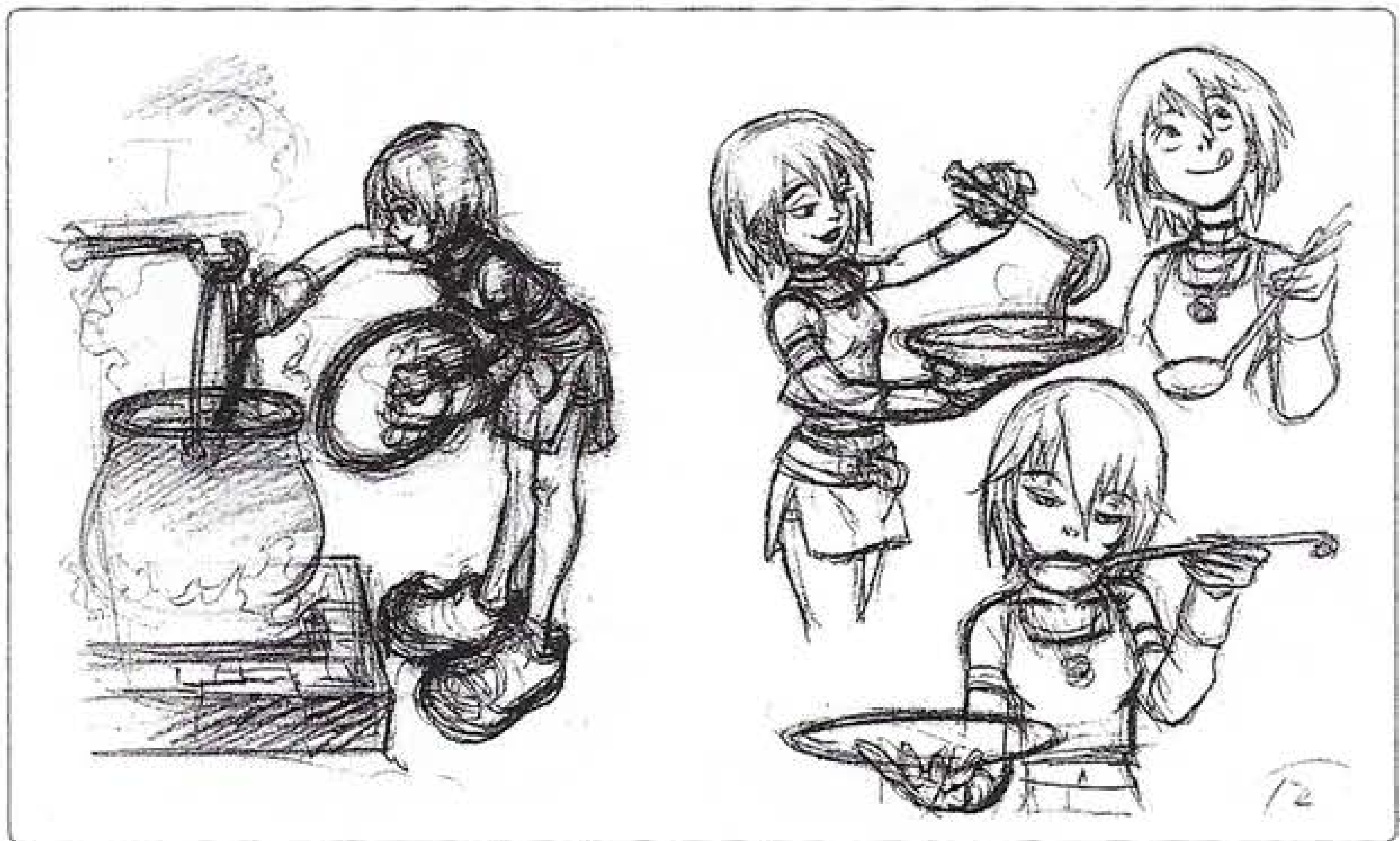
食事風景

ゲーム中には出てこない、ソラたちの食事にまつわる参考画の数々。コミカルなタッチで描かれた、彼らの食事風景をご覧あれ。



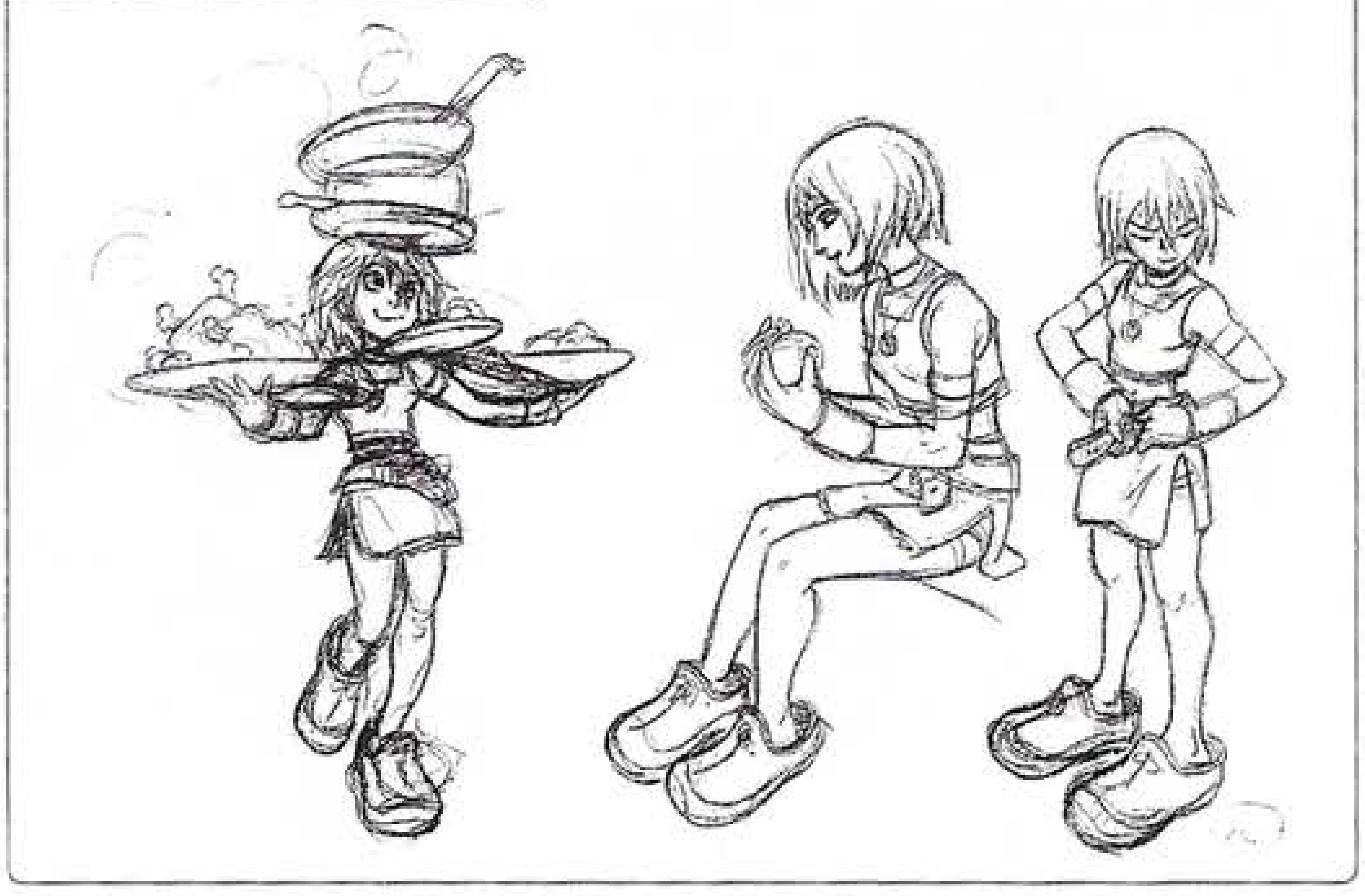
食卓ほか

⬆右上から番号順に、食べ物をのどにつまらせるソラの様子が連続で描かれている。



準備中①

⬆食事のしたくをするカイリを描いた原画。満足そうな表情は、納得のいく味に仕上がったから？



準備中②

➡野菜の皮をむいたり、一度にたくさんの食器を運んだりと、カイリの家庭的な一面が垣間見える。

攻撃モーション

ソラやリクがくり出す攻撃のモーション案。ゲーム中で再現するには難しいものもあるが、どれも独創的なアイデアばかりだ。



ソラ
キーブレード振りまわし

⬅チェーンをつかんでキーブレードを振りまわし、広範囲の敵を蹴散らすというダイナミックな攻撃。



リク
弾き打ち

➡パチンコを引きしぼるようにしてかまえ、反動を利用してキーブレードを敵にたたきつけている。



リク
ビリヤード突き

⬅リクに突き倒されたハートレスが、ビリヤードの玉のようにほかの敵も巻きこんでいく大技だ。

巻末付録② KINGDOM HEARTS Trading Card Game -Card Catalog-

キングダム ハーツ トレーディングカードゲーム -カードカタログ-

株式会社トミーより好評発売中の『キングダム ハーツ トレーディングカードゲーム』。ここでは、2005年11月までに発売された全シリーズに加え、株式会社江崎グリコより発売中の『キングダム ハーツ ウエハースチョコ』についているものを含めた、全283種のカードを一挙に公開しよう。

スターターパック 価格：1344円(税込)
内容：カード41枚、公式ルールブック1冊、対戦シート1枚

ブースターパック1～4 価格：各150円(税込)
内容：カード5枚

キングダム ハーツ ウエハースチョコ 価格：84円(税込)
内容：チョコ1枚、カード1枚

第1弾 (全91種)

※#65～91は、#01～27のキラ仕様

#01


#02


#03


#04


#05


#06


#07


#08


#09


#10


#11


#12


#13


#14


#15


#16


#17


#18


#19


#20


#21


#22


#23


#24


#25


#26


#27


#28


#29


#30


#31


#32


#33


#34


#35


#36


#37


#38


#39


#40


#41


#42


#43


#44


#45


#46


#47


#48


#49


#50


#51


#52


#53


#54


#55


#56


#57


#58


#59



#60



#61



#62



#63



#64





第2弾
「闇より出る力」
(全54種)
※#43〜54は、#01〜12のキラ仕様

#01



#02



#03



#04



#05



#06



#07



#08



#09



#10



#11



#12



#13



#14



#15



#16



#17



#18



#19



#20



#21


#22


#23


#24


#25


#26


#27


#28


#29


#30


#31


#32


#33


#34


#35


#36


#37

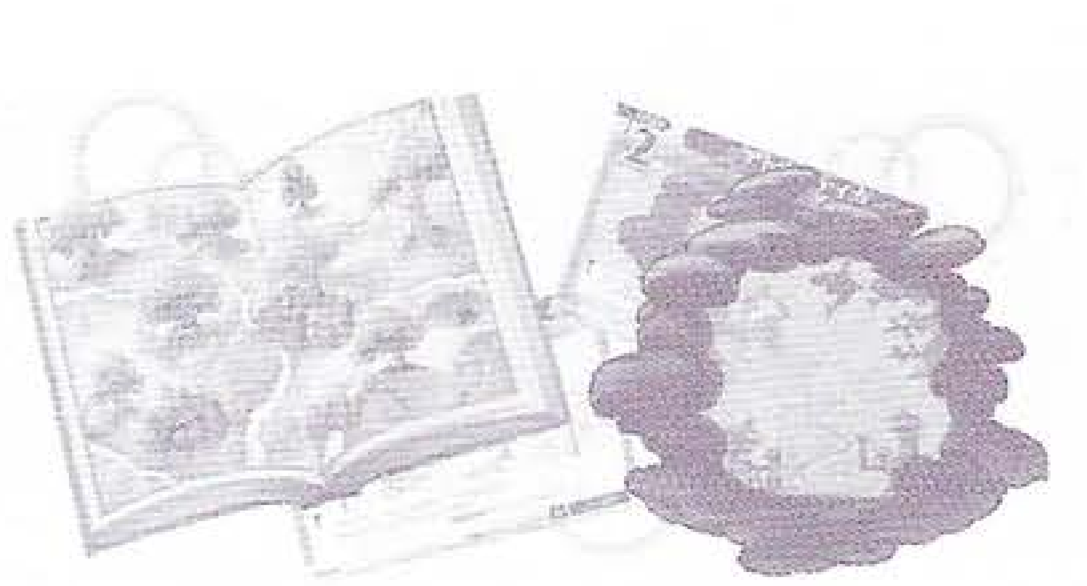

#38


#39


#40


#41


#42

第3弾「新たなる仲間」(全54種)

#01


#02


#03


#04


#05


#05



#07



#08



#09



#10



#11



#12



#13



#14



#15



#16



#17



#18



#19



#20



#21



#22



#23



#24



#25



#26



#27



#28



#29



#30



#31



#32



#33



#34



#35



#36



#37



#38



#39



#40



#41



#42


#43


#44


#45


#46


#47


#48


#49

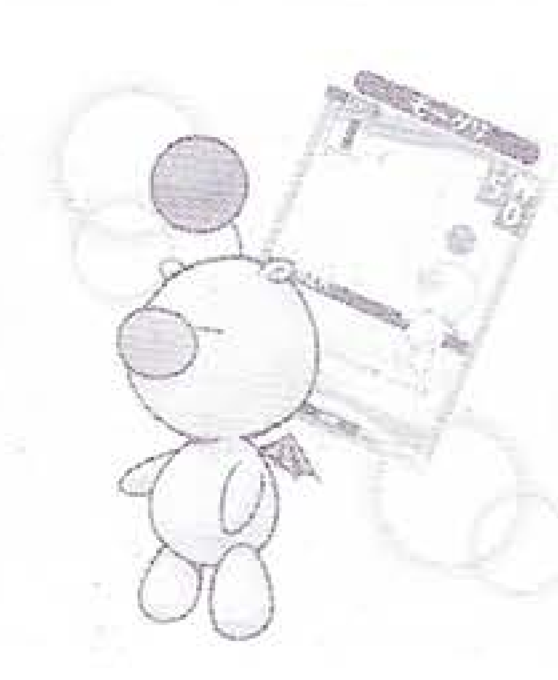

#50


#51


#52


#53


#54

第4弾
『光と闇と。』
（全54種）

#01


#02


#03


#04


#05


#06


#07


#08


#09


#10


#11


#12


#13


#14


#15


#16


#17


#18



#19



#20



#21



#22



#23



#24



#25



#26



#27



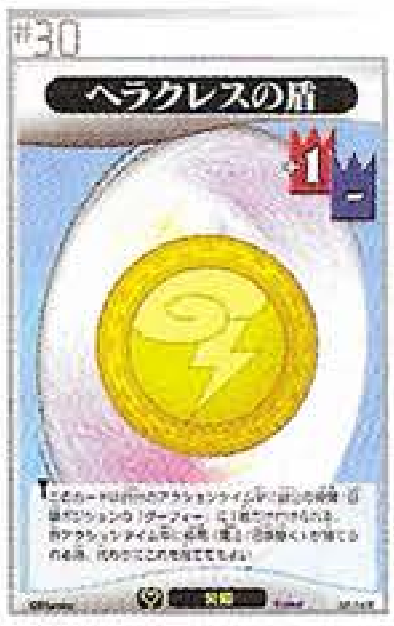
#28



#29



#30



#31



#32



#33



#34



#35



#36



#37



#38



#39



#40



#41



#42



#43



#44



#45



#46



#47



#48



#49



#50



\#51



\#52



\#53



\#54



グリコシリーズ（全30種）

※#17～30は、#01～14のキラ仕様

\#01



\#02



\#03



\#04



\#05



\#06



\#07



\#08



\#09



\#10



\#11



\#12



\#13



\#14



\#15



\#16





そしてさらに ぞくぞくと新シリーズが登場！

ソラの旅の思い出をモチーフにしたプレミアムパック『Piece of memory　記憶のかけら』が緊急発売決定！　さらには、『キングダム ハーツII』の世界観を反映し、ルールやカードデザインなどを一新した新シリーズの「スターターパックII」と「ブースターパック5」も開発進行中だ。

DATA

プレミアムパック『Piece of memory 記憶のかけら』

価格：200円（税込）
内容：カード５枚
シリーズカード全37種（予定）

キングダム ハーツ トレーディングカードゲーム
トミー公式ホームページ
http://www.tomy.co.jp/kingdomhearts/

SE-MOOK

KINGDOM HEARTS Series ULTIMANIA α
～Introduction of KINGDOM HEARTS II～

キングダム ハーツ シリーズ アルティマニアα ～イントロダクション オブ キングダム ハーツII～

STAFF

出版・編集
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com/jp/】
是枝良昌（Editor in Chief）
大矢和裕／斉藤和紀／鈴木和夫（Editor）
阿部謙一／飯坂佳裕（Product Manager）

企画・構成・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp】
山下 章（Director）
板場利光（Chapter 2／4／5／6）
大野優子（Chapter 1／3／4）
大津佳之（Chapter 2／3／巻末付録）
中谷 薫（Chapter 5／6）
豊田知行（Chapter 5）
日下部智子（Chapter 2）
木村昌弘（Chapter 2）
大出綾太／山中直樹／小石朋仁／志賀 修（Editorial Support）

デザイン＆DTP
株式会社ウァン【http://www.wan-inc.com】
神田奈保子
金子真呼
奥野良子

協力
株式会社スクウェア・エニックス
キングダム ハーツ シリーズ開発チーム
株式会社トミー

監修
ブエナ・ビスタ・ゲームジャパン
株式会社スクウェア・エニックス
キングダム ハーツ シリーズ開発チーム



2005年12月30日 初版発行
2006年 2月25日 3刷発行

発行人 田口浩司
発行所 株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所 凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00（祝祭日および弊社指定休日を除く）
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00（祝祭日および弊社指定休日を除く）

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。
また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承下さい。
※通話料はお客様のご負担になります。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ただし、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-7575-1597-9 C9476 雑誌コード62011-48

ISBN4-7575-1597-9

C9476 ¥1238E

9784757515970

1929476012388

定価：本体1,238円＋税

雑誌　62011-48

SQUARE ENIX